Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 9/97

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

DM 9,90 mit CD-ROM **Die Nr. 1**



16 Seiten Extra

StarCraft

Blizzards Krieg der Sterne

Ubi Soft jagt Grand Prix 2

F1 Racing Simulation

Mit realistischer Fahrphysik und schneller Grafik auf die Pole Position

MIT CD-ROM

Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer: – –
Registrierungspasswort: –

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV ■ EXKLUSIV

COMANCHE 3
Eine komplette Mission aus NovaLogics Helikoptersimulation

BUG TOO!
Segas Konsolen-Knüller als spielbare Demoversion

EXKLUSIV ■ EXKLUSIV

DARK COLONY
Echtzeit-Strategie von Gametek: Ein Muß für C&C-Spieler

CONSTRUCTOR
Städtebau-Simulation im Stil von SimCity 2000

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

Frisch von der E3: Blade Runner, Tomb Raider 2, Daikatana, Total Annihilation und mehr als 200 Neuvorstellungen!



Bonusheft mit Anleitungen zu allen Spiele-Demos (Die Rückseite finden Sie im Tips & Tricks-Teil)

Vier von fünf PC Games-Redakteuren haben in ihrem Reisepaß seit Mitte Juni einen neuen Eintrag – nämlich den Stempel der US-Einwanderungsbehörde, ausgestellt in Atlanta. Was treibt diese dynamischen Mitteleuropäer dazu, freiwillig in die Südstaaten zu reisen, noch dazu mitten im Sommer? Stichhaltiges Argument: Die Aussicht auf 1.500 Spiele – die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) entpuppte sich als Messe der Superlative. Vorteil für die Einheimischen: Sie mußten sich gegenüber den Olympischen Spielen vor einem Jahr nicht mal an einen neuen Anblick gewöhnen – erneut hetzten durchgeschwitzte Ausländer mit bunten Schildchen um den Hals durch den Georgia Dome. Schließlich ging's ja um was – nämlich die Goldmedaille im E3-Vierkampf. Exklusiv in PC Games erfahren Sie, welche Disziplinen jedem Teilnehmer abverlangt wurden:

Marathonlauf
Nach Murphys Gesetz finden zwei aufeinanderfolgende Termine grundsätzlich an den Ständen statt, die am weitesten voneinander entfernt liegen.

Hürdenlauf
Die natürlichen Feinde jedes Messebesuchers sind herumwankende Herculesse, Lara Crofts, Twinsens und Maskottchen drittklassiger Videospiele, in deren Plüschkörper alle paar Sekunden ein Japaner hineinrennt.

Schwimmen
...und zwar gegen den Strom. Wenn die Faktoren „Getränke-Verkauf", „Halbgott der NBA oder NHL schreibt Autogramme" und „Leichtbekleidete Personen weiblichen Geschlechts führen Tänze auf" zusammentreffen, geht nichts mehr.

Gewichtheben
Professionelle „Beuteltiere" erkennt man daran, daß sie vorher auf der CeBit in Hannover das Schleppen von etlichen Kilo Papier geübt haben. Besonders frustierend für die aktivsten Sammler: Nach dem allabendlichen Aussortieren der Unterlagen blieb meist nur ein handlicher Stapel übrig.

Zurückgekommen ist das Quartett mit einer Container-Ladung „Presskits", durchgelaufenem Schuhwerk, netten Erinnerungsfotos für die Enkel („Schaut her, das war ich damals mit Peter Molyneux, Richard Gariott und Sid Meier...") und der Erkenntnis, daß die Zapfer in den Restaurants immer noch zu viele Eiswürfel in die Diet Coke füllen. Und natürlich mit einer Fülle an Neuheiten, die wir Ihnen im ausführlichsten PC Games-Messebericht aller Zeiten vorstellen – auf satten 40 Seiten, sortiert nach Genres, wie Sie es von den News-Rubriken gewohnt sind. Derweil Sie sich über Highlights wie Tomb Raider 2, Men in Black, Total Annihilation oder Blade Runner informieren, sind im Nürnberger PC Games-Headquarter die Vorbereitungen für unsere Jubiläums-Ausgabe 10/97 (5 Jahre PC Games) in vollem Gange – mehr zu diesem historischen Ereignis auf unserer Vorschau-Seite.
Bis dahin wünschen wir Ihnen einen sonnigen August, erholsame Urlaubstage (falls geplant) und natürlich viel Vergnügen mit der Ausgabe 9/97.

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

Charts ____ 92
Coming Soon! ____ 98
Coming Up! ____ 154
Impressum ____ 96
Inserentenverzeichnis ____ 66
News ____ 6
Postscript ____ 59
Referenzliste ____ 94
Support ____ 96
What's Up? ____ 3

PREVIEW

Blade Runner ____ 30
Dark Colony ____ 54
F1 Racing Simulation ____ 40
Men in Black ____ 16
Tomb Raider 2 ____ 18
Total Annihilation ____ 52

SPECIAL

E3 – Action-, Sportspiele und Jump&Runs ____ 8
E3 – Adventures und Rollenspiele ____ 22
E3 – Simulationen und Rennspiele ____ 34
E3 – Denk-, Strategiespiele und WiSims ____ 46
Work in Progress: Adhara-3 ____ 150

REVIEW

688(I) Hunter/Killer ____ 146
Anstoß 2 ____ 130
D.O.G. ____ 140
Evidence ____ 144

Ubi Soft attackiert Geoff Crammonds Grand Prix 2: F1 Racing Simulation ist eine detaillierte und selbst für Profis anspruchsvolle Simulation des Formel 1-Zirkus. Umfangreiche Setup-Möglichkeiten und fantastische 3Dfx-Grafiken versprechen ein echtes Highlight. Die französischen Entwickler profitieren vor allem von der engen Zusammenarbeit mit dem Rennstall von Renault. Wir haben eine Preview-Version genauestens unter die Lupe genommen und sagen Ihnen, was Sie erwarten können.

F1 RACING SIMULATION

40

Formular Karts 110
Hardcore 4x4 136
Links LS 98 148
Little Big Adventure 2 100
Lords of the Realm 148
Machine Hunter 138
Meat Puppet 112
Microsoft Puzzle Collection 148
Monster Trucks 124
No Respect 122
Pete Sampras Tennis 97 114
Seafight 126
Sega World Wide Soccer PC 116
Soul Hunt 128
Warlords 3 142
We Are Angels 148

TIPS & TRICKS

Dungeon Keeper – Komplettlösung T920
Interstate'76 – Komplettlösung T906
Kurztips (u.a. BM97, Comanche 3) T927
Rally Racing 97 – Einstellungen T926
Star Trek: Generations – Komplettlösung T912

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von Fatal Racing. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im aufgeklebten Booklet auf Seite 3.

Demos

Atomic Bomberman* • Beasts and Bumbkins* • Bug Too!* • Comanche 3.0 • Constructor* • Dark Colony • Der Industriegigant* • Extreme Assault* • Fallout* • Imperialism* • Little Big Adventure 2 • Outpost 2: Divided Destiny* • Pacific General* • Quest for Glory 5: Dragon Fire* • Warlords 3: Reign of Heroes* • X-Wing vs. TIE Fighter

Bugfixes

Das Schwarze Auge 3 Patch#1 (deu)* • Diablo V1.04 (eng)* • Earth 2140 V1.24 (deu)* • Formel 1 Cyrix und 3DFX-Patch (eng)* • Formel 1 Cyrix und Rendition-Patch (eng)* • MDK Direct-3D-Patch für Win95 (deu)* • MDK F2-Savegame-Patch für DOS (deu)* • MDK F2-Savegame-Patch für Win95 (deu)* • PC Games-Cheat Update 6/7-97* • Theme Hospital Upgrade (eng)* • Der Industriegigant V1.05 (deu)*

Specials

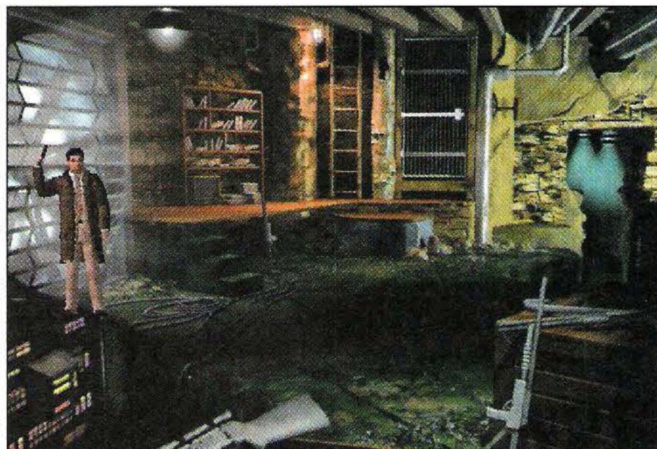
AOL-Software V3.0 • Direct-X 3.0* • PC Games Reportage* • Shiny Benchmark* • Tracks und Fahrzeuge für POD (Teil 1)* • Starcraft-Competition* • Kleinanzeigen • Tips&Tricks • Command & Contact • Leser-Software*



100 **LITTLE BIG ADVENTURE 2**
Twinsens Abenteuer geht weiter: Hübsche Hintergrundgrafiken, samtweiche Animationen, handliche Rätsel und eine umfangreiche Geschichte laden zum ausgiebigen Herumstöbern in der gefahrvollen Welt des Planeten Twinsun ein. Worum Little Big Adventure 2 unser Spiel des Monats wurde, erfahren Sie ab Seite 100.



116 **WORLD WIDE SOCCER**
Flanke, Schuß, Tor: Segas World Wide Soccer spielt sich auf Anhieb in die Bundesliga der Fußballsimulationen. Vor allem die traumhafte Bedienung ermöglicht begeisternde Spielzüge und sorgt für viel Freude auf dem Rasen. Ob World Wide Soccer dem Spitzenreiter FIFA 97 Paroli bieten kann, erfahren Sie in unserem Test ab Seite 116.



30 **BLADE RUNNER**
Westwood verzichtet auf Tiberium und Sammlerchoos: Das neueste Projekt Blode Runner ist eine vielversprechende Umsetzung des Kultfilms mit Horrison Ford, bei der Sie sowohl Replikanten jagen als auch die Rolle der Gehetzten übernehmen dürfen. Alles über die Designer, die neue Grafikengine und die Hintergrundgeschichte ab Seite 30.



E3 Allgemein

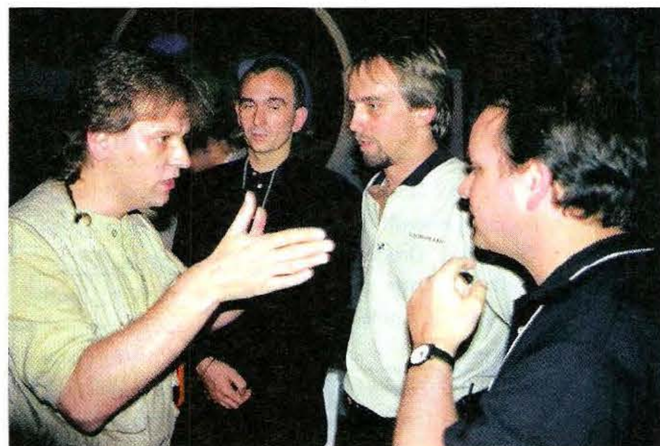
Olympische Spiele

1.500 neue Produkte, 40.000 Besucher und 400 Aussteller in der Olympiastadt Atlanta: Die E3 festigte einmal mehr ihren Ruf als wichtigste Spielemesse des Jahres. Wir haben für Sie auf den folgenden Seiten alle neuen Spiele, Trends und Entwicklungen zusammengefaßt und sagen Ihnen, welche Highlights Sie bis Weihnachten erwarten dürfen.

Warum die E3-Veranstalter die wichtigste Spielemesse vom zu eng gewordenen Convention Center im luftigen Los Angeles ausgerechnet ins Treibhausklima der Olympiastadt Atlanta legten, beschäftigte nicht nur schweißgebadete Redakteure. Glücklicherweise liefen die Klimaanlagen im Georgia World Congress Center und im Georgia Dome (normalerweise ein Football-Stadion) auf vollen Touren, so daß sich die Last der Pressemappen und Screenshot-CDs etwas leichter trug. Zwar waren statt der zuerst angekündigten 2.000 neuen Titel „nur" etwa 1.500 zu sehen (darunter viel Edu- und Infotainment), doch angesichts des hohen Qualitätsstandards war dies kein Beinbruch. Nach drei Tagen und etlichen zurückgelegten Kilometern in den quirligen Hallen schleppten die PC Games-Redakteure kiloweise Papier und CD-ROMs mit Produktinfos ins heimatliche Nürnberg, um dort das Material zu sichten und für Sie aufzubereiten. Auf den folgenden Seiten finden Sie alle vorgestellten Spiele und brandneue Fakten zu den kommenden Highlights.

Promis und Produkte

Angesichts der rund 400 Aussteller war die Infosuche keine leichte Sache, denn die Hersteller gaben sich einmal mehr alle Mühe, sich gegenseitig mit opulenten Messeständen und dröhnenden Soundcollagen zu überbieten, verbargen ihre Toptitel aber oft in kleinen Kämmerchen, die nur auserwählte Messebesucher zu sehen bekamen. Die eindrucksvollsten Stände hatten dieses Jahr Electronic Arts, die vor allem ihre EA-Sports-Produkte in den Mittelpunkt rückten, Acclaim, die amerikanische Profisportler wie Keith Tkatchuk von den Phoenix Coyotes für Autogrammstunden engagierten, sowie Eidos Interactive mit einem perfekten Lara-Double für Tomb Raider 2 und Activision, deren meterhoher Mech-Nachbau von Heavy



Bewerbungsgespräch für einen Posten als PC Games-Redaktionsassistent? Nein! M. Krichel klärt alle Details für das „Gipfeltreffen" in der Reportage.

Gear für Aufsehen sorgte. Auch Psygnosis versteckte sich nicht: Die Standfläche war zwar nicht die größte, doch in Sachen Musikbeschallung sorgten die Engländer einmal mehr für neue Rekorde. An Lautstärke überboten sie die anderen Aussteller locker. Einen gänzlich anderen Weg schlugen dagegen CUC ein, die mit rund 100 neuen Produkten von Sierra, Blizzard und Davidson die breiteste Palette vorweisen konnten. Sie zogen sich ins nahegelegene, aber deutlich ruhigere Inforum zurück, um ihre Highlights zu präsentieren.

Intel tanzt und 3Dfx zieht davon

Den gelungensten Auftritt sicherte sich aber eindeutig Intel-Boß Andrew Grove, der die Messe eröffnen durfte. Er tanzte zunächst unerkannt mit den aus der Fernsehwerbung bekannten MMX-Ingenieuren im silbernen Kostüm durch den Ballroom des Congress Centers. Ebenso auffällig waren die 3Dfx-Schildchen, die nahezu an jedem Stand an den Monitoren prangten. Schon auf dem ersten Rundgang war klar, welcher 3D-Beschleuniger das Rennen macht, denn so gut wie jeder Toptitel wird von den Voodoo-Chips aus dem Hause 3Dfx Interactive unterstützt werden. Ob Simulation, Sportspiel oder 3D-Action, kein Hersteller möchte im Weihnachtsgeschäft ohne 3D-beschleunigte Spiele antreten. Weiterer neuer Trend sind die Force Feedback-Joysticks, die ebenfalls an vielen Ständen zu sehen waren. Vor allem Microsoft bestückte Firmen wie LucasArts und Bethesda Softworks mit der neuen „Rüttel"-Technologie, die für ein viel realistischeres Spielgefühl sorgt. Die neuen, mit Elektromotoren bestückten Sticks erzeugen zum einen Widerstand, wenn sich beispielsweise ein Rennwagen in die Kurve legt, und schütteln außerdem die Hand des Spielers durch, wenn er mit seinem Flugzeug crasht. Neben dem Microsoft SideWinder Force Feedback Pro sorgten das Lenkrad Motorsports GT von Thrustmaster und der Force FX von CH Products für Aufsehen. Allerdings wurde von den Spieleherstellern auch Kritik an der Preisgestaltung laut, denn bei Beträgen zwischen 350,- und 500,- DM werden sich viele Spieler zweimal überlegen, ob sie sich die faszinierende Technik leisten wollen.

Online-Spiele im Aufbruch

Zumindest für den amerikanischen Markt immer wichtiger werden Online-Spiele, die nach dem Willen der Hersteller auch den deutschen Markt erobern sollen. Wie sie das angesichts der vergleichweise hohen Telefongebühren dem Spieler hierzulande schmackhaft machen wollen, wußte aber noch keiner so genau. Richard „Lord British" Garriott ließ es sich beispielsweise nicht nehmen, an allen drei Tagen persönlich jedem Interessierten sein Ultima Online zu präsentieren. Unter den rund 40.000 Messebesuchern waren ohnehin nicht nur Journalisten, Hersteller und Händler aus aller Herren Länder zu finden, sondern auch viele Spieledesigner. Während Westwoods Louis Castle im Virgin-Zelt versteckt Blade Runner vorführte, sorgten auf dem Stand von Electronic Arts drei der größten Designer für Aufsehen. Von unserem USA-Korrespondenten Markus Krichel zusammengestellt, gaben sich Peter Moly-neux, Sid Meier und Richard Garriott ein kurzweiliges Stelldichein.

Partyspaß mit Bruce & Co.

Wer dachte, daß das Repertoire der Hersteller sich mit Autogrammstunden und Interviews der Prominenten tagsüber bereits erschöpft hatte, irrte sich gewaltig. Knapp 30 nächtliche Partys mit allerlei Stars aus Film und Musik hielten nicht nur die internationale Journaille auf Trab, sondern auch etliche Programmierer, die einmal vom Messestreß abschalten wollten. Activision lud in Atlantas Planet Hollywood ein, um dort ein neues Konsolenspiel mit Bruce Willis vorzustellen. Der Die Hard-Heroe präsentierte sich denn auch den geladenen Gästen, bevor er wieder in die Nacht entschwand. Die eindrucksvollste Party ließ aber Sony steigen, die rund 3.000 Gäste in ein futuristisch dekoriertes Parkhaus einluden, wo die Rockband Soul Asylum für Stimmung sorgte.



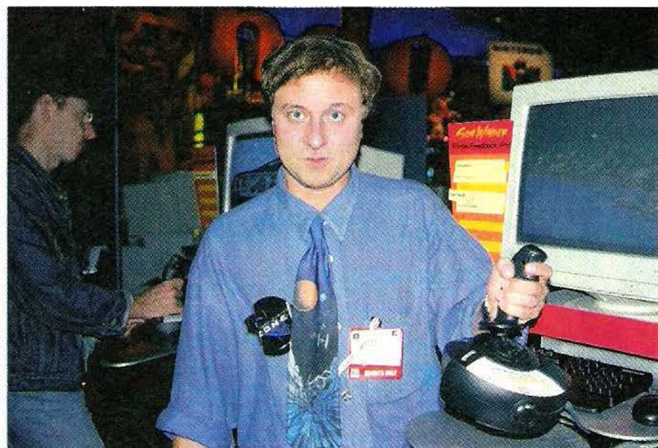
Sympath Thorsten Moe präsentiert die MMX-Version von Sega Rally.



Trotz Klimaanlage: Bei diesem Treiben kamen manche ins Schwitzen.



Im messenahen Inforum präsentierte CUC Software seine neuen Partner: Neben Sierra profitiert jetzt auch Blizzard von der Marktmacht des Konzerns.



Frank Pingel von Microsoft präsentiert die nächste Joystick-Generation. Der SideWinder Force-Feedback erzeugt beim Lenken aktiven Widerstand.

Action-, Sportspiele und Jump&Runs

Lights, Camera, Action

Action und Sport hatten die E3 fest im Griff. In diesem Genre werden bis zum Jahresende wohl die meisten Spiele auf den Markt kommen – wenn es nach den Kalendern der Vertriebsgesellschaften geht. Daß die Entwickler manchmal andere Terminvorstellungen haben, läßt sich schon anhand der immer häufiger auftretenden Verschiebungen erkennen.

Sega überraschte mit der Vorstellung von **NBA Action 98**, das mit Motion Capturing, originalgetreuen Daten und zahlreichen taktischen Möglichkeiten alle Voraussetzungen für einen potentiellen Hit erfüllt. Konami kündigte unterdessen die Umsetzung von **NBA In the Zone** an, mit dem das japanische Unternehmen auf diversen Konsolen schon große Erfolge feiern konnte. Gute Nachrichten gibt es auch für alle Fans von NBA Live. Die Anzahl der Special Moves wird in der 98er Version auf satte 180 erhöht, bis auf Michael Jordan sind alle Spieler mit von der Partie. Die Superstars wird man sogar anhand der Gesichtszüge erkennen können. Auch **NBA Live 98** wird natürlich alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten unterstützen. Baseball spielt in Deutschland zwar keine große Rolle, dennoch bleibt das Thema aufgrund der technologischen Fortschritte interessant. **Tony La Russa Baseball** geht ebenfalls in die vierte Runde und kann durch eine völlig neue Engine überzeugen, die über größere Spieler und zahlreiche Perspektiven verfügt. Den besten Eindruck hinterließ aber **Microsoft Baseball 3D.** Mit unterschiedlichen Wetterverhältnissen, einer ausgeklügelten Ballphysik und phantastischer Grafik scheint sich dieses Spiel schon bald an die Spitze setzen zu können. An Force Feedback-Unterstützung wurde natürlich ebenfalls gedacht...
Unter dem neuen Label Acclaim Sports wird **NFL Quarterback Club 98** auf den Markt kommen.



Neben den üblichen Spieloptionen bietet sich außerdem die Möglichkeit, über 50 historische Begegnungen nachzuspielen. Das Thema Tennis wurde in der Vergangenheit von allen Herstellern eher stiefmütterlich behandelt. Jetzt kommen gleich zwei Spiele auf den Markt: **Pete Sampras Extreme Tennis** von Codemasters (Test auf Seite 114) und **Great Courts 3** von Blue Byte. Über hundert männliche und weibliche Computergegner mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen müssen bei **Great Courts 3** besiegt werden, um in der Rangliste nach oben zu klettern. Außerdem wird man über das Internet Turniere veranstalten können, die mehrere Tage dauern und an denen Spieler aus der ganzen Welt teilnehmen können.



Virtua Fighter 2 überzeugt durch hohe Geschwindigkeit und geschmeidige Animationen – auch ohne 3D-Beschleunigerkarte.



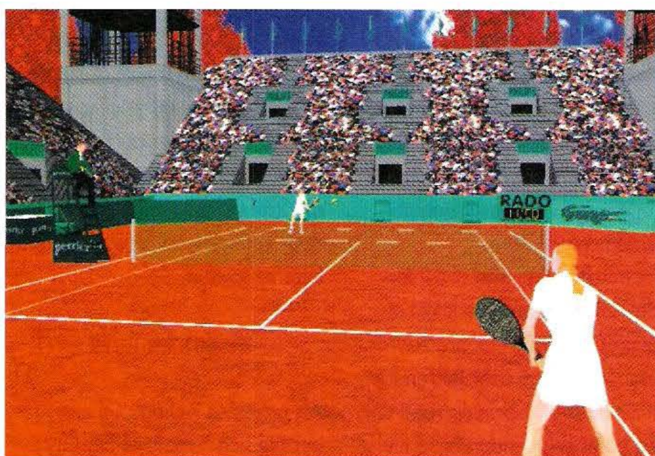
Die einzelnen Spieler werden bei Microsoft Baseball 3D sehr detailliert dargestellt.



Bei Fighting Force stehen Ihnen vier verschiedene Charaktere und zahlreiche Waffen zur Verfügung.

Beat 'em Up

Kampfsportspiele waren auf der E3 eher spärlich gesät. Sega konnte mit **Virtua Fighter 2** natürlich die meisten Blicke auf sich ziehen. Eine verbesserte Engine, detaillierte Texturen, zwei neue Charaktere und zahlreiche neue Special Moves zeichnen den zweiten Teil aus. Außerdem kann via Netzwerk und Internet gegen andere Mitspieler angetreten werden. Sega hat aber noch ein Prügelspiel im Programm. Der neueste Automaten-Knüller **Last Bronx** wird ebenfalls für den PC umgesetzt. Der Unterschied zu Virtua Fighter 2? Bei Last Bronx wird nicht nur mit der blanken Faust, sondern vielmehr mit Hieb- und Stichwaffen aller Art gekämpft. Aus der Gerüchteküche: Bei LucasArts zeigte man **Star Wars: Masters of Teräs Käsi**, ein Prügelspiel mit Luke Skywalker, Boba Fett & Co. Momentan ist dieses Spiel allerdings nur für die PlayStation geplant, ob eine Umsetzung folgt, steht noch in den Sternen. Eidos Interactive veröffentlicht im September ein Prügelspiel mit richtiger Storyline. Zur Verfügung stehen bei **Fighting Force** vier verschiedene Helden, die jeweils auf mehr als 50 Moves zurückgreifen und sich sogar bewaffnen können. Die Hatz nach dem schrecklichen Dr. Zeng, dem Endgegner, erstreckt sich über acht Levels, die von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden können.



Great Courts 3 macht grafisch einen perfekten Eindruck. Trotzdem handelt es sich weniger um eine Simulation als um ein actionreiches Sportspiel.

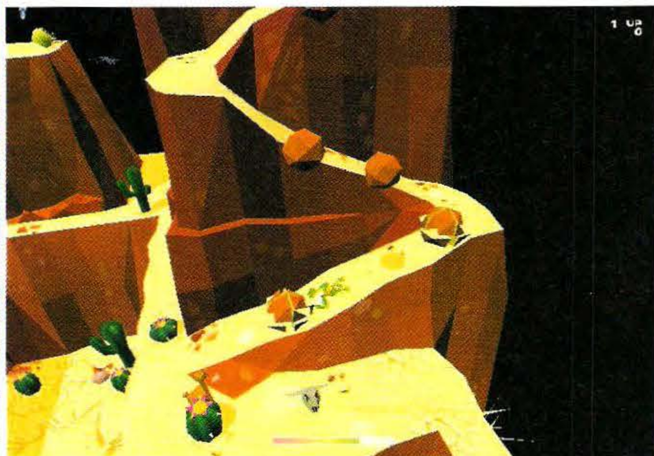
Jump&Run

Mit Spannung wird die Fortsetzung von Rayman erwartet. **Rayman's World** wird über einen Editor verfügen, mit dem sich eigene Level erstellen lassen, die dann an Freunde und Bekannte weitergegeben werden können. Wie schon bei **P.O.D.** wird Ubi Soft auch auf der Homepage (www.ubisoft.de) neue Level und Gestaltungshilfen veröffentlichen. Disney arbeitet weiterhin fieberhaft an **Hercules**, um den Erscheinungstermin Anfang September einhalten zu können. Das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm

Oliver Menne schreibt über Trends im Action-Genre



3Dfx, Rendition, Power VR, Direct3D – Schlagworte, die einem fast an jedem Stand eingetrichtert wurden. Daß diese modernen Grafikkarten und Chipsätze unterstützt werden, ist zwar prinzipiell eine begrüßenswerte Entscheidung der Spielehersteller, allerdings wird es auch immer schwieriger, die Spreu vom Weizen zu trennen. In puncto Grafik gibt es kaum noch Unterscheidungsmöglichkeiten, fast jedes Produkt kann mit sensationellen Effekten und Animationen aufwarten, Augenwischerei wird immer häufiger betrieben. Es bleibt zu hoffen, daß bei aller Euphorie der eigentliche Spielspaß nicht zu kurz kommt und die monatelange Entwicklungsarbeit nicht nur in die Optik, sondern auch in das Gameplay investiert wird. Apropos Spielspaß: Einige Hersteller besinnen sich momentan auf alte Tugenden und haben Remakes erfolgreicher Klassiker in Angriff genommen. Sowohl Atomic Bomberman als auch Montezuma's Revenge und Frogger werden kräftig überarbeitet und mit neuen Spielelementen versehen, so daß vom Original eigentlich nur noch das Grundgerüst übrigbleibt. Kein schlechter Gedanke, wenn man in Betracht zieht, daß sich die meisten Firmen darauf beschränken, erfolgreiche Spielkonzepte der jüngeren Vergangenheit zu klonen. Ob Diablo oder Tomb Raider, die Anzahl der Spiele mit ähnlichem Inhalt wird in den nächsten zwölf Monaten drastisch in die Höhe schnellen. In diesem Punkt waren sich alle Branchen-Insider auf der E3 einig.
Wirklich erfreulich war ein neuer Trend im Hardware-Sektor: Mit einem Force Feedback-Joystick lassen sich Actionspektakel in Zukunft noch intensiver erleben. Zahlreiche Spiele wurden bereits mit diesem Eingabegerät präsentiert, der erste Eindruck war phänomenal. Lediglich der Preis (ca. 200 Mark) ist für eine rasche Etablierung vielleicht etwas zu hoch angesetzt.



Hasbro Interactive belebt den Klassiker Frogger mit neuen Spielelementen und einer sehenswerten Grafik-Engine.



Bei Rayman´s World gilt es wieder kunterbunte Levels zu durchwandern. Diesmal wurde sogar an einen integrierten Editor gedacht.

Eishockey

In Anlehnung an Actua Soccer (in Deutschland: ranSoccer) entwickelt Gremlin das Eishockeyspiel **Actua Ice Hockey**. Für das „Motion Capturing" stellte sich Chris Kelland vom diesjährigen englischen Meister Sheffield Steelers zur Verfügung. Nicht nur die Grafik und das Gameplay sollen sehr realistisch ausfallen, vor allem auf die Geräuschkulisse möchte man sich konzentrieren.

Vigin hält mit **NHL Powerplay 98** dagegen, das schon in wenigen Wochen auf den deutschen Markt kommen soll. Die Animationen wurden ebenfalls per „Motion Capturing" entwickelt, von der Konkurrenz absetzen möchte man sich aber durch fortgeschrittene Künstliche Intelligenz. Hohe Ziele hat man sich zumindest gesteckt: „Dieses Spiel wird einen neuen Standard für Eishockeyspiele setzen", meinte Simon Jeffrey, Vice President of Marketing. Deshalb hat man sich bei Virgin auch sofort dazu entschlossen, alle Grafikkarten mit Beschleunigung (3Dfx, Rendition, PowerVR) zu unterstützen.

Pünktlich zur E3 kündigte Acclaim mit Acclaim Sports ein neues Label an. In dieser Reihe wird zunächst **NHL Breakaway 98** erscheinen. Bei der Entwicklung wurde sogar den „Playbooks" Beachtung geschenkt, so daß man während einer Partie einstudierte Spielzüge aufrufen kann. Außerdem werden alle Spieler realistisch dargestellt, d. h. es wird Unterschiede in puncto Größe und Gewicht geben.

„Coaching" soll auch bei **NHL Hockey 98** möglich sein, das bei Electronic Arts nur hinter verschlossenen Türen gezeigt wurde. Die Entwickler reagierten diesmal auf die kritischen Kommentare der Spieler und versuchen, alle Mankos der vorherigen Version zu beseitigen. Im Klartext: Der Torwart fährt ab und zu auch hinter das Tor, er verkürzt den Winkel und kann auf Wunsch auch manuell vom Spieler gesteuert werden. Wie bei der neuesten FIFA-Version wird man auch bei NHL Hockey 98 einzelne Details wie Gesichtszüge erkennen können.



Die Erwartungshaltung gegenüber Actua Ice Hockey ist hoch.



Bei NHL Hockey 98 lassen sich sogar bekannte Gesichter erkennen.



NHL Breakaway 98 soll zahlreiche Special Moves beinhalten.

zeichnet sich durch phantastische Animationen und Zwischensequenzen aus, Story und Atmosphäre der Vorlage wurden hervorragend eingefangen. Ungewöhnlich, aber immer noch ein Jump&Run ist **Sonic 3D Blast**. Gespielt wird diesmal aus der Ich-Perspektive, zahlreiche neue Special Moves sorgen für einen eigenständigen Charakter. Ebenfalls demnächst in **„3D": Earthworm Jim** von Interplay. Diesmal entdeckt der Spieler ein noch völlig unentdecktes Gebiet, Jims Psyche! Eine Voxel-Engine soll für möglichst sanfte Übergänge sorgen, alle Figuren und Objekte bestehen hingegen aus Polygonen. In den insgesamt 30 Leveln dürfen wieder jede Menge Gags und innovative Ideen erwartet werden.

Crystal Dynamics ist der große Gewinner im Genre Jump&Run. Die beiden Fortsetzungen **Gex: Enter the Gecko** und **Pandemonium 2** zeigen, daß vor allem in puncto Grafik noch eine Menge aus dem PC herauszuholen ist. Beide Spiele werden natürlich alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten unterstützen.

Atomic Bomberman von Interplay läßt sich nicht so leicht einem bestehenden Genre zuordnen. Seit knapp acht Jahren fasziniert das Spielprinzip rund um die bombenlegenden Feuerteufel Multiplayerfans aus aller Welt. Im August soll die Neuauflage für



Pandemonium 2 soll schon bald auf den Markt kommen: 3D-Unterstützung ist bei diesem Titel Ehrensache.

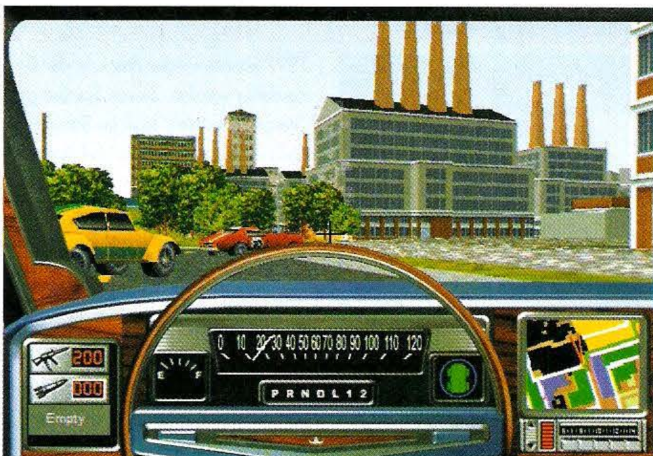


Bei Gex 2 wurden nicht nur die Grafiken aufgepeppt, auch Teile des Spielprinzips wurden geändert.

den PC erscheinen, mit zahlreichen Missionen und einem ausgefeilten Mehrspieler-Modus. Hosbro Interactive arbeitet ebenfalls an einer Neuauflage eines Kultspiels der 80er. **Frogger** wurde mit moderner Grafik und 50 anspruchsvollen Leveln ausgestattet, die zum Teil auf Müllhalden, im Dschungel oder auch klassisch im Straßenverkehr spielen. Frogger läßt sich entweder alleine oder im Netzwerk bzw. über das Internet spielen.

Action im Auto

Als astreines Actionspiel entpuppte sich **Streets of SimCity**. Hinter dem Steuer eines futuristischen Rennwagens, der mit aller-


Streets of SimCity verwandelt riesige Metropolen in reine Schlachtfelder. Sie können entweder Städte importieren oder selbst erstellen.


Bei Interstate 77 übernehmen Sie diesmal die Rolle von Taurus, dem besten Freund von G. Champion.

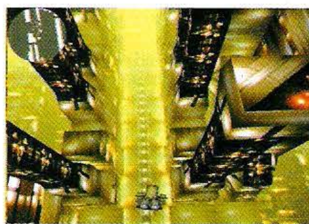
lei Extrawaffen ausgestattet werden kann, verwandelt man – entweder alleine oder mit bis zu sieben Mitspielern im Netzwerk – ganze Städte in riesige Schlachtfelder. Maxis gibt dem Spieler dabei die Möglichkeit, bereits existierende Metropolen aus SimCity 2000 zu importieren oder eigene Städte mit dem integrierten Editor zu erstellen.
Das Auto wird auch bei **Intersta te 77** nicht nur als Fortbewegungsmittel benutzt. Activisions Fortsetzung stellt diesmal Taurus, den ehemaligen Partner des Spielers, als Hauptperson heraus und wird von Beginn an über Direct3D-Unterstützung verfügen.

Keilerei im Dungeon

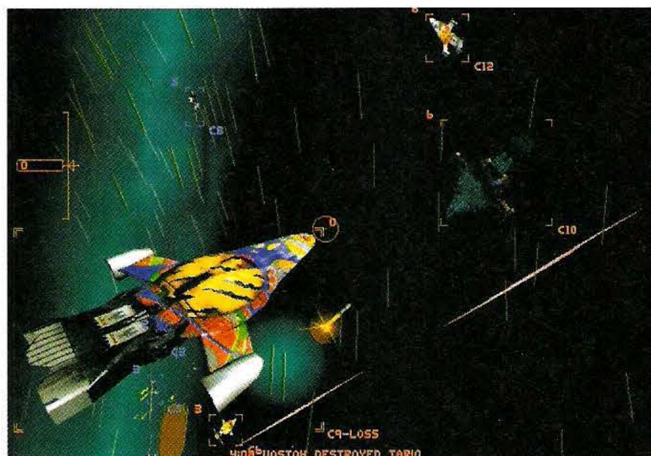
Diablo und die Folgen: Selbst der für Wirtschaftssimulationen bekannte Hersteller Maxis fühlt sich genötigt, das erfolgreiche Spielprinzip zu klonen. **Crucible** soll über acht verschiedene Charaktere und 24 Monster verfügen, die über 60 Levels verstreut sind. Im Netzwerk können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten, wobei auch in die Rolle der Monster geschlüpft werden kann. Das ist vor allem im Zusammenhang mit dem integrierten Editor interessant.

Weltraumschlachten

Im Genre „Ballern im Weltraum" scheint **Wing Commander 5** der große Abräumer des Weihnachtsgeschäfts zu werden (siehe Titelthema PC Games 8/97). Dennoch gab es auf der E3 einige Produkte zu sehen, die sich vor diesem Großprojekt nicht zu verstecken brauchen. Zum Beispiel werkelt Ocean eifrig an **Infinity War**. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Captains, der ein 150 Meter langes Raumschiff von Mission zu Mission steuern muß. Dabei erteilt er Befehle an die Mannschaft, muß Verluste ausgleichen und Reparaturen veranlassen. Die Aufgaben sind also vielschichtiger und beschränken sich nicht nur auf die Zerstörung von Zielobjekten.
Die deutsche Spieleschmiede Neon entwickelt **Viper** für Ocean. An Bord eines Helikopters müssen Intrigen, die von Außerirdischen gesponnen wurden, aufgedeckt und die Verursacher ausgeschaltet werden. Wie schon Tunnel B1, so wird auch Viper wieder mit zahlreichen Special Effects gespickt sein.
Lunatik von Eidos Interactive bietet eine etwas ungewöhnliche Optik, die vor allem durch die düstere Beleuchtung zustandekommt. Die Story handelt wieder einmal von korrupten Regierungen und übermächtigen Konzernen, die sich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln an die Wäsche wollen.
Nicht direkt im Weltraum, sondern auf Planetenoberflächen werden bei **Profiteer** von Psygnosis Schlachten ausgetragen. Zu kämpfen hat man dabei nicht nur mit den Einheiten der vier ver-


Durch zahlreiche Licht- und Nebeleffekte bekommt Lunatik eine recht eigenwillige Optik.


Profiteer spielt ausschließlich auf Planetenoberflächen – ein neuer Ansatzpunkt für Spiele dieser Art.



Infinity War, so der Arbeitstitel, zeichnet sich durch detaillierte Raumschiffe und zahlreiche taktische Möglichkeiten aus.

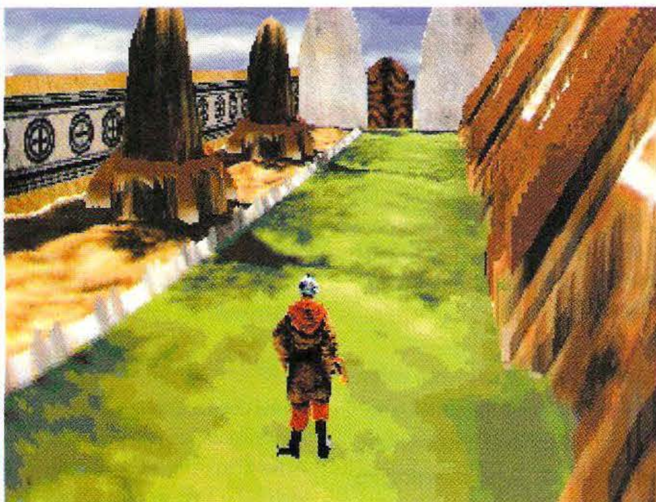
Half-Life

Sierra überraschte mit einer Neuankündigung im Bereich 3D-Action. Half-Life, so der ungewöhnliche Titel, versetzt Sie in die Rolle eines Spezial-Agenten, der eine außerirdische Raumbasis unter die Lupe nehmen soll. Sie beginnen im Kellergeschoß und müssen sich 20 Etagen nach oben arbeiten. Der Clou: Obwohl 3D-Karten unterstützt werden, gelang es den Programmierern, eine softwaremäßige Beschleunigung auf die Beine zu stellen. Auch ohne Zusatzhardware kommt man so in den Genuß von faszinierenden Transparenz- und Explosionseffekten. 256 Farben gibt es bei Half-Life nämlich erst gar nicht, mit 65.535 Farben wird eingestiegen (und das bei moderaten Rechneranforderungen), und wer über genügend Leistung verfügt, kann sich sogar in True Color durch die fein texturierten Gänge schlagen. Entwickelt wird Half-Life von einem Star-Ensemble. Die junge Firma Valve setzt sich aus Mitarbeitern zusammen, die schon für Microsoft, Shiny und Apogee in die Tasten gegriffen haben.


Half-Life soll sogar mit 16,7 Millionen Farben spielbar sein.



Die Gegnerintelligenz von Half-Life soll neue Zeichen setzen.



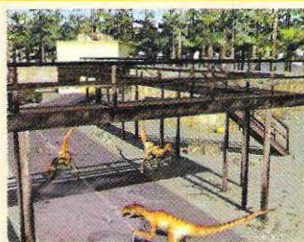
Die Screenshots können täuschen: Die Umgebung ist gar nicht so grobkörnig, sondern bei schneller Bewegung recht ansprechend.

schiedenen außerirdischen Rassen, sondern auch mit Wirbelstürmen, Säureregen und Atmosphärenlöchern. Deshalb muß vor jedem Einsatz eine taktische Planung vorgenommen werden. Auch Maxis versucht bei **Nightfall** eine akkurate „Wetter-Engine" auf die Beine zu stellen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Einzelkämpfers, der fremde Welten bewohnbar machen und dabei Kolonisten beschützen muß. Dabei verändern Umwelteinflüsse wie Nebel, Blitzschlag und magnetische Stürme das Gameplay – das Raumschiff läßt sich plötzlich nicht mehr wie gewohnt steuern.
Bethesda Softworks arbeitet hingegen immer noch an **The 10th Planet**, das bereits vor zwölf Monaten hätte auf den Markt kommen sollen. Die Grafiken wurden weiterentwickelt, über das Gameplay läßt sich immer noch recht wenig sagen.
Shadow Master basiert auf den phantastischen Grafiken des Künstlers Rodney Matthews: In einem fernen Universum wurde alle Lebewesen in willenlose Maschinen verwandelt. Der Spieler macht sich mit einem rasend schnellen Kampffahrzeug auf, die Hintergründe zu erkunden. Die Hatz erstreckt sich über 16 Level und kann – bei Bedarf – im Netzwerk fortgesetzt werden.
3D-Actionspiele sind immer noch der abolute Renner. Die meisten konnten wir Ihnen bereits in den vergangenen Ausgaben vorstellen, die angegebenen Veröffentlichungstermine verschieben sich fast täglich. So soll **Jedi Knight** beispielsweise im Oktober auf den Markt kommen, und Epic Megagames möchte sich mit **Unreal** noch bis zum Weihnachtsgeschöft Zeit lassen. Wirklich neu waren nur die spielbaren Versionen von John Romeros **Daikatana** und natürlich **Quake 2** (siehe PC Games 7/97). Bei LucasArts konnte neben Jedi Knight vor allem **Shadows of the Empire** überzeugen. Das abwechslungsreiche Actionspiel ist für das Nintendo 64 bereits seit einiger Zeit erhältlich, für PCs mit entsprechender Grafikkarte (Direct3D) soll es im Oktober verfügbar sein. Interessant: Bekannte Charaktere wie Han Solo, Boba Fett, Darth Vader & Co wurden bei diesem Titel viel stärker in die Story eingebunden, obwohl man in die Rolle des Newcomers Dash Rendar schlüpft.
In einem ungewöhnlichen Szenario präsentiert sich **Overboard** von Psygnosis. Als Kapitän eines Piratenschiffs steuert man eine Galeone durch die Karibik, löst kleinere Puzzles und muß sich sogar mit Fabelwesen und Seeungeheuern auseinandersetzen.



Overboard greift das alte Pirates-Thema auf, konzentriert sich aber eher auf die Actionkomponente und beschränkt sich auf wenige Puzzles.

Dino-Spiele





Wenn Dreamworks alle Versprechen wahr machen kann, erwartet uns mit Trespasser ein echter Hit.

1997 könnte wieder das Jahr der Dinosaurier werden. Steven Spielbergs „Vergessene Welt" läuft im Sommer auch in Deutschland an, und Acclaim und Dreamworks liefern die passenden Spiele dazu. Dreamworks entwickelt den offiziellen Titel **Trespasser**, der ein paar Jahre nach der „Vergessenen Welt" spielt. Auf der Messe zeigte man zwar „nur" eine Engine, die die Umgebungsgrafik darstellt und die Dinosaurier erst einmal nicht berücksichtigt; wenn man sich allerdings die Screenshots ansieht, merkt man sofort, daß sich Dreamworks ein echtes Mammutprojekt vorgenommen hat. Wenn das fertige Spiel nur annähernd diese Qualität erreicht, können wir uns auf eine Sensation im Genre gefaßt machen.
Bei **Turok** dreht sich zwar auch alles um Dinosaurier, allerdings hat das Spiel wenig mit Jurassic Park zu tun. Acclaims Verkaufsschlager für das Nintendo 64 wird momentan für PCs mit 3D-Beschleunigerkarte umgesetzt und kann schon jetzt durch extrem flüssige Grafik überzeugen. Mit 14 verschiedenen Waffen müssen Sie sich durch insgesamt acht Levels schlagen, indem Sie prähistorische Monster aufs Korn nehmen.



Die Konsolenumsetzung von Turok setzt eine 3D-Karte voraus.

Spiele aus der dritten Person

Im Schatten von Tomb Raider bzw. **Tomb Raider 2** (siehe Seite 18) schleichen sich gleich mehrere Spiele an. **Outcast** von Ocean greift auf eine Voxel-Engine zurück und stellt Objekte und Personen mit Hilfe von Polygonen dar. Das Resultat sind stimmungsvolle Landschaften, in denen man sich mit seinem laserbewaffneten Krieger in rasender Geschwindigkeit fortbewegen kann. Der



Bei Nightfall hat man mit unterschiedlichen Wetterbedingungen zu kämpfen.



Bei Omikron versucht sich Eidos Interactive selbst zu klonen: Wie bei Tomb Raider sieht man seinen Helden aus der Third Person-Perspektive.



H.E.D.Z. hat ein abgefahrenes Spielprinzip, das aber dennoch leicht verstanden werden kann.

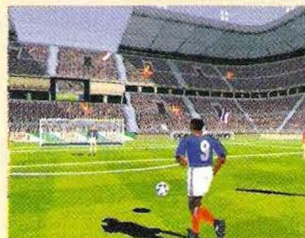
Soundtrack wird übrigens vom Moskauer Symphonie-Orchester beigesteuert.
Einen weiteren Tomb Raider-Klon entwickelt Eidos Interactive selbst: In **Omikron** müssen Sie eine futuristische Stadt erkunden, sich mit Passanten unterhalten und mit Händen und Füßen gegen Feinde zur Wehr setzen. Außerdem gibt es jede Menge Schußwechsel und sogar aufregende Verfolgungsjagden mit dem Auto.
Auf dem gleichnamigen Kinofilm von Luc Besson basiert **Das fünfte Element**, das Kalisto und Gaumont Multimedia in Zusammenarbeit entwickeln. Der Spieler kann entweder die weibliche (Leeloo) oder die männliche Hauptrolle (Korben Dallas) übernehmen und durch 15 Levels hetzen. Bislang ist dieses Spiel Kalistos ehrgeizigstes Projekt.
Mit einem reichlich ungewöhnlichen Spielprinzip konnte Hasbro aufwarten: **H.E.D.Z.** ist eine Mischung aus Sportsimulation, Strategie- und Ballerspiel. Der Schauplatz ist eine virtuelle Arena, in der sich bis zu 225 verschiedene Charaktere tummeln können. Mit den eigenen fünf H.E.D.Z. gilt es, so viele gegnerische H.E.D.Z. zu fangen, zu stehlen, zu tauschen oder zu bekämpfen wie möglich. Je nach Verlauf der Auseinandersetzungen reduzieren sich die Energie-Levels der einzelnen Charaktere. Sinkt dieses Level auf null, so fällt der Kopf des H.E.D. Der Gegner nimmt den Kopf und verewigt ihn mit einem Slam-Dunk in seinen Korb. Die Eigenschaften des so gewonnenen H.E.D. können nun genutzt werden, um weitere H.E.D.Z. einzufangen. Klingt alles reichlich kompliziert, ist aber eher abgefahren als schwierig. Wir werden Sie in den kommenden Monaten ausführlich informieren.
Utopia entwickelt momentan einen Nachfolger zu Montezuma's Revenge, ein Spiel, das in den 80er Jahren sehr erfolgreich war und eine ganze Generation geprägt hat. **Montezuma's Return** wird aus der Ich-Perspektive gespielt und besteht zum größten Teil aus knackigen Puzzles, Gewalt wird nur selten und indirekt eingesetzt. Erscheinen soll das Spiel, das in Deutschland von Software 2000 vertrieben wird, im Herbst.

Roboter-Lizenz

Nachdem die offizielle FASA-Lizenz an MicroProse gefallen ist, entwickelt Activision nun **Heavy Gear**. Bei diesem Spiel dreht sich zwar auch alles um Robotor und überdimensionale Waffensysteme, allerdings fehlen die offiziellen Bezeichnungen. Antreten muß dieses Spiel gegen das schon erwähnte **MechWarrior 3** von MicroProse. Neben Solo-Missionen kann natürlich auch im Netzwerk gegen menschliche Mitspieler angetreten werden. Die Möglichkeiten, die Roboter nach Herzenlust mit martialischen Extrawaffen auszustatten, steht natürlich bei beiden Spielarten zur Verfügung.
Nicht so richtig in dieses Sub-Genre paßt **Riot** von Microsoft. Zwar treten die Söldner, in deren Rollen man schlüpfen kann, in Roboter-ähnlichen Kampfanzügen gegeneinander an, allerdings können diese nicht so detailliert „getunt" werden. Riot setzt deshalb auch mehr auf Geschwindigkeit und ist mehr Actionspiel als Simulation.

Fußball

Nach Philips Media hat sich nun Ocean die begehrte UEFA-Lizenz unter den Nagel reißen können. Unter dem schlichten Titel **UEFA** will das englische Unternehmen ein Fußballspiel auf den Markt bringen, das vor allem grafisch neue Akzente setzt, aber auch in Bezug auf die Künstliche Intelligenz einen Schritt nach vorne bedeutet. Ein paar Daten: 48 Mannschaften, 5 Nationalteams, 3 versteckte Teams und 17 Stadien, die natürlich originalgetreu nachgebildet werden.
Auch Gremlin wird im Jahr vor der Weltmeisterschaft noch einmal mitmischen. Mit **Actua Soccer 2** versuchen die Engländer die Fehler der Vergangenheit zu beheben und mehr Gameplay ins Spiel zu bringen.
Mit Spannung erwartet wird natürlich **FIFA: Road to World Cup 98**. Vor allem in puncto Grafik-Engine möchten die Kanadier in diesem Jahr noch einmal ein gutes Stück vorankommen. Die auf der E3 vorgeführte Version verfügte bereits über Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten und konnte deshalb mit sagenhaften Lichteffekten und geschmeidigeren Animationen aufwarten. Insgesamt werden 172 Mannschaften in das Spiel integriert, die 16 bekanntesten Stadien werden nachgebildet. Zum ersten Mal stehen verschiedene Spielsysteme zur Verfügung, die jederzeit modifiziert werden können. Jedem Kicker können Sie nun verschiedene Eigenschaften zuweisen, wie beispielsweise Manndecker, Freistoß- und Elfmeterschützen. Die deutsche Sprachausgabe soll diesmal von Werner Hansch übernommen werden.



UEFA von Ocean möchte um die Meisterschaft mitspielen.



FIFA: Road to World Cup 98 ist so detailliert wie noch nie zuvor.



Heavy Gear: Activision muß diesmal ohne Lizenz in die Schlacht ziehen.



MechWarrior 3: MicroProse erschafft ein komplett neues Spiel.



Riot von Microsoft konzentriert sich auf die Action-Komponente.

Men in Black

Männer in Schw

Als Kinofilm übertraf Men in Black bereits nach zwei Wochen mit einem Einspielergebnis von 140 Millionen Dollar alle Erwartungen. Zwei kleine kalifornische Newcomerfirmen aus Kalifornien schlugen allen ein Schnippchen und sicherten sich überraschend die Lizenz für den Megahit.

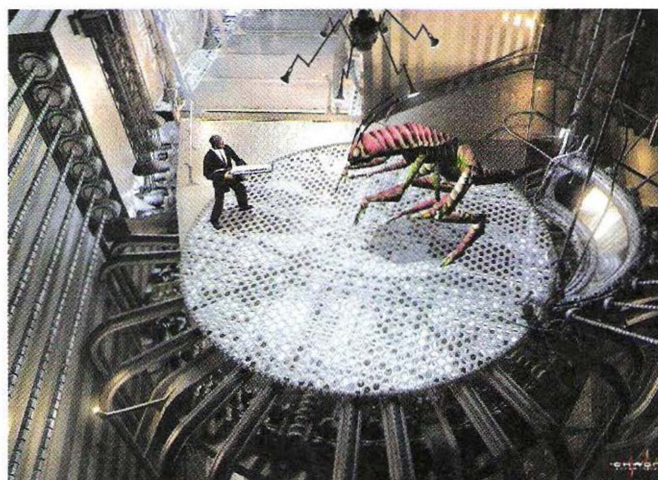
Irgendwie müssen alle großen Softwarefirmen vor knapp einem Jahr ein gemeinschaftliches Mittagsschläfchen gehalten haben. Denn obwohl diverse Filmmagazine den Alien-Thriller Men in Black bereits als kommenden Sommerhit priesen, kam niemand auf die Idee, die Lizenz zu erwerben. Das heißt, fast niemand: Zwei Minifirmen namens The Design League und Chronic Entertainment griffen sich die Rechte, begannen sofort mit großem Enthusiasmus an der Entwicklung und wollen das Spiel bereits im Oktober auf den US-Markt bringen. Men in Block wird auf jeden Fall auch in Deutschland erscheinen, allerdings – und hier zeigen sich die Nachteile eines Kleinunternehmens – konzentrierte man alle Ressourcen auf die Entwicklung und konnte sich bisher noch nicht um einen Vertrieb kümmern.



Die Agenten Jay, Kay und El sind die Men in Black. Mit martialischen Waffen beschützen sie gestrandete Aliens und ziehen gegen fiese Außerirdische, die die Welt unterwerfen wollen, in die Schlacht.

Anders als der Film

Wer die letzten Wochen nicht hinterm Mond verbracht hat, sollte mit der Story des Films bestens vertraut sein. Die Men in Black sind eine unabhängige Organisation, die Außerirdischen den Aufenthalt auf der Erde erleichtert. In ihrem Hauptquartier, das als zentrale Überwachungsstation für die Besucher dient, befinden sich ein Weltraumflughafen mit Alien-Zollbehörde, Forschungslabors und Trainingsräume. Im allgemeinen verhalten sich die Gäste recht friedlich. Sollte es jedoch einmal Ärger geben, wendet man sich vertrauensvoll an die Agenten Jay und Kay (Will Smith und Tommy Lee Jones)..Ausgerüstet mit einem futuristischen Waffenarsenal sowie einer gehörigen Portion knochentrockenen Humors bringen die beiden selbst das ausgeflippteste Alien wieder unter Kontrolle. Bis dahin hält sich das Spiel an die Gegebenheiten im Film, dann enden die Ähnlichkeiten jedoch. Da sich die lineare Filmhandlung für ein Computerspiel nicht eignet, entschloß man sich, eine eigene Story zu schreiben, bewegt sich dabei aber strikt innerhalb der Grenzen des im Film etablierten Szenarios.



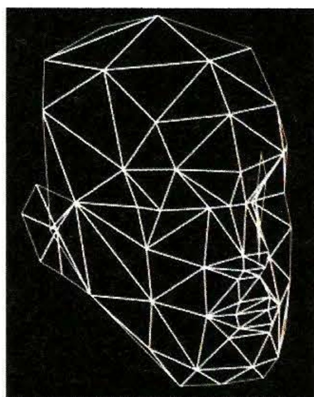
Agent Jay kämpft gegen einen insektenartigen Außerirdischen. Überdimensionale Laserwaffen sind bei Men in Black eine Selbstverständlichkeit.

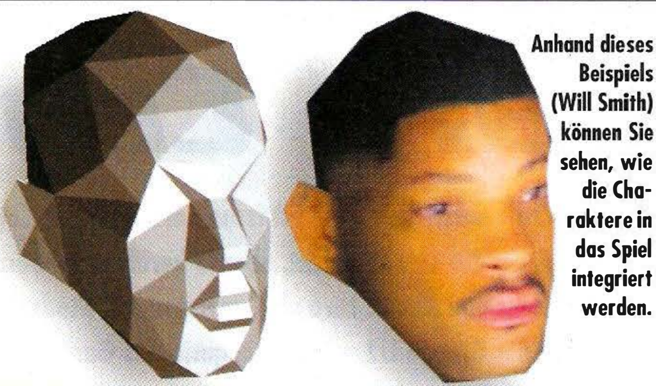
Jay, Kay und El

In Men in Block: The Game agieren Sie entweder als Jay, Kay oder El (ein weiblicher Charakter, der im Film von Linda Fiorentino gespielt wurde). Auch die Aliens sind die gleichen geblieben; der Oberbösewicht ist eine riesige Kakerlake namens Edgar, die sich einen kleidsamen „Menschenanzug" gebastelt hat, aber trotzdem noch recht auffällig wirkt. Das Spiel beginnt mit Jay, der als New York City-Cop versucht,

warz

einen Raubüberfall zu verhindern. Nachdem er die Täter dingfest gemacht hat, findet er eine Bombe, die er entschärfen muß. Während all dies passiert, bemerkt er, daß er von einem eigenartigen Wesen beobachtet wird. Jay jagt den Burschen kreuz und quer durch New York, und schließlich gelingt es ihm, ihn zu stellen. Herzlichen Glückwunsch: Das Ganze war ein Test, und Jay ist damit offiziell das neueste Mitglied der Men in Black.





Anhand dieses Beispiels (Will Smith) können Sie sehen, wie die Charaktere in das Spiel integriert werden.

Alien Blasters

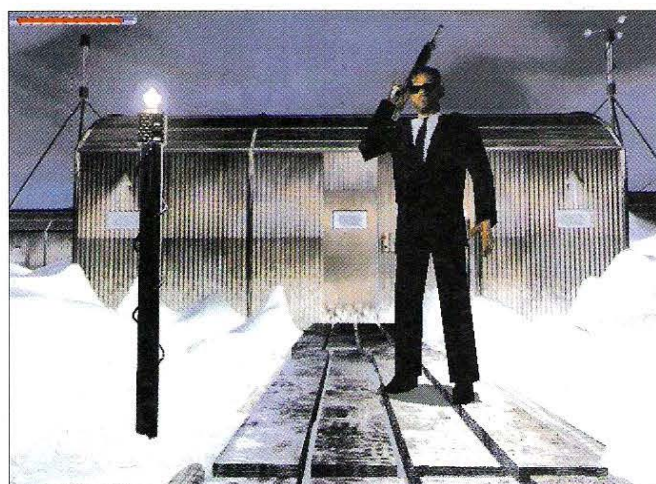
Men in Black ist ein Action-Adventure, das zunächst wegen der hervorragenden Präsentation der drei Hauptcharaktere auffällt. Bewegungen und Minenspiel sind exakt wiedergegeben, und die Persönlichkeiten bleiben erhalten. Jay kämpft mit einer Mischung aus Karate und Boxen, Kay ist ein typischer Straßenkämpfer, während El (die im Film übrigens nicht in derlei Aktionen zu sehen ist) am besten mit Tomb Raiders Lara Croft zu vergleichen ist. 25 verschiedene Bewegungen und Angriffsmöglichkeiten stehen zur Verfügung. Insgesamt verfügt man über 15 verschiedene Originalwaffen, die zum besten gehören, was Hollywoods Prop-Experten je entwickelt haben. Außerdem dienen herumliegende Objekte wie Knüppel oder Steine als Waffenersatz. Viele Aktionen sind mit sarkastischen Kommentaren und typischem Hollywood-Konversationen gewürzt. Die schnippischen Bemerkungen wurden übrigens von „Voice-Alikes" und nicht von den Stars selbst gesprochen.

Action und Rätsel

Men in Black verfügt über eine Engine, die nach Aussagen von Lead Designer Cos Lazouras keine externen Grafikbeschleuniger benötigt. Die Engine macht einen soliden Eindruck und ist sicherlich schnell genug. Alle erwarteten Komponenten, wie dynamisches Light Sourcing, Inventarsystem oder realistische Bewegungsabläufe, sind funktionell, aber nicht revolutionär. Die Stärke von Men in Black liegt in der Präsentation, dem Gameplay und der Spiel-Balance. Und obwohl in erster Linie gekämpft wird, gibt es auch einige Rätsel zu lösen, wie beispielsweise das korrekte Anordnen von Spiegeln, um einen Laserstrahl in die gewünschte Richtung zu dirigieren. Es steht bisher noch nicht fest, ob es eine Multiplayer-Variante geben wird, jedoch deutet alles darauf hin. Zur Not wird ein entsprechender Patch nachgeliefert.

Men in Black hat, ebenso wie sein filmisches Pendant, alle Voraussetzungen, ein Tophit zu werden. Mit einem Test des Spiels rechnen wir in den nächsten zwei Monaten.

Markus Krichel ■



Die unzähligen Kameraperspektiven ändern sich bei Men in Black ständig, um einen filmähnlichen Eindruck zu vermitteln.



Besonders auf die Gesichtszüge wurde bei der Umsetzung geachtet.



Ein spannender Schußwechsel mit außerirdischen Schergen.



Auf der Suche nach Aliens müssen viele Locations besucht werden.

Bewaffnung

Die Men in Black haben ein abgefahrenes Waffenarsenal, mit dem im Film einige sehenswerte Effekte erzeugt werden. Diese Laser- und Protonenkanonen kommen natürlich auch im Spiel vor. Hier eine kleine Auswahl:



Mit dem Pulsar Blaster lassen sich meterdicke Stahlmauern zerschlagen.



Die J2 ist die Standard-Bewaffnung eines neuen Agenten.



Der De-Atomizer ist die schnellste Handfeuerwaffe der MIB.

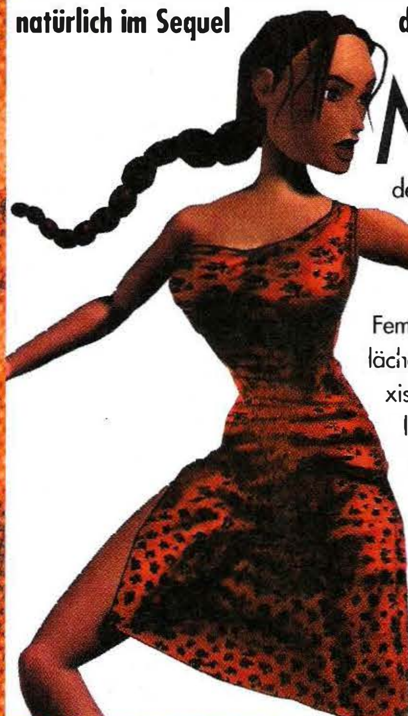


Das Noisey Cricket läßt sich gut verstecken, hat aber einen gewaltigen Rückstoß.

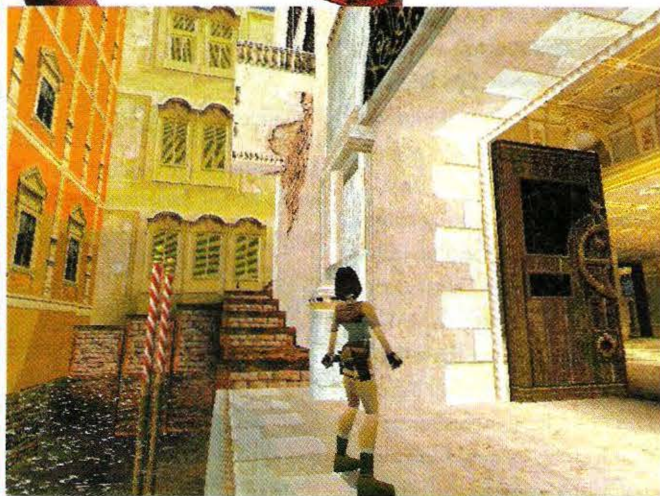
Tomb Raider 2: Dagger of Xian

Lara Croft und de

Mit Lara Croft entwickelte das britische Softwarehaus Core Design einen Computerspielcharakter, der sich anschickt, ebenso berühmt zu werden wie die Konsolenmaskottchen Sonic und Mario: Lara als Supermodel in Modezeitschriften, als Heldin in einem Video der Gruppe U2, als Popsängerin, als Gast in anderen Computerspielen und natürlich im Sequel des Millionensellers Tomb Raider.



Man kann über Lara Croft sagen, was man will. Viele finden den Rummel um die digitale Femme fatale lächerlich, infantil und sexistisch, andere reiten fröhlich auf der fast schon an Götzenverehrung grenzenden Fanwelle mit. Eines steht fest: Die PC-Spieleindustrie hat ihren ersten echten Breakout-Charakter gefunden. Könnten Sie sich beispielsweise King Graham als Protagonisten in einem Musikvideo von U2 vorstellen? Oder Rosella als Bikinimodell in dem hippen britischen Modemagazin The Face? Wie wär's mit Larry als Ersatz für Annie Lennox bei Eurythmics? Nein? Lara hat all das bereits hinter sich, und die Angebote reißen nicht ab. Modeschöpfer wollen, daß Fräulein Croft in ihren neuesten Schöpfungen herumhüpfen soll, andere Firmen sähen Lara gerne als menschliche Litfaßsäule, verziert mit Firmenlogos und Werbeschildern. Selbst eine Zeichentrickserie ist im Gespräch.



Tag der offenen Tür: In Venedigs Gassen entdeckt Lara geheime Eingänge.



Mit ihren Widersachern kennt Lara nach wie vor kein Pardon.



Über den Dächern von Venedig: Rechts geht's 20 Meter in die Tiefe.

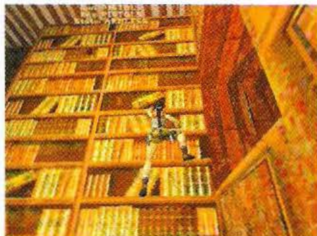
Laras Ursprünge

Die Grundidee für Tomb Raider und Lara Croft wurde vor fast vier Jahren von Toby Gard entwickelt. Allerdings waren seine Brötchengeber bei Core Design von der Idee eines weiblichen Action-Charakters nicht gerade begeistert. Allerdings nur solange, bis Toby – ein Jahr später – die ersten Bilder und Animationen präsentierte. Lara erfuhr bis zur Finalisierung des Projektes einige Veränderungen. Ursprünglich hieß sie Laura Cruise, trug lange Tarnhosen und eine Baseballmütze und hatte einen Pferdeschwanz. Dieser mußte dem Zopf weichen, da es den Programmierern partout nicht gelingen wollte, die Haarpracht realistisch wallen zu lassen. Core mußte sich einige Beschwerden bezüglich der „kommerziellen Ausbeutung einer sexistischen Fantasy-Figur, die speziell für 15- bis 30jährige männliche Spieler entwickelt wurde" gefallen lassen. Doch in erster Linie ist die fiktive 30jährige Tochter eines englischen Aristokraten – mit 2,3 Millionen verkauften Exemplaren ihres Debüt-Spiels Tomb Raider – ein verdammt erfolgreicher Computerspielcharakter. Und der spielt die Hauptrolle in Tomb Raider 2: Dagger of Xian.

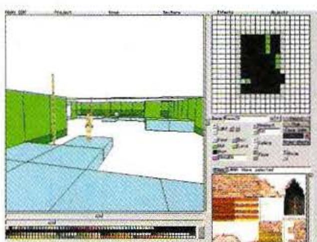
Bereits im Herbst?

Die erste Überraschung ist der Veröffentlichungstermin. Bereits diesen Herbst wird Lara ihren athletischen Körper wieder in Brezelform biegen und sich durch Höhlen, Labyrinthe und Schiffswracks zwängen. Bereits sechs Monate vor dessen Veröffentlichung hat man mit der Arbeit an dem Sequel begonnen. Und auch der dritte Teil ist bereits in Planung. Für den wird jedoch eine brandneue Engine entwickelt, die ca. zwei Jahre in Anspruch nehmen wird. Die Story von Tomb Raider 2 rankt sich um die chinesische Mythologie, genauer gesagt, um ein magisches Artefakt, den Dolch von Xian. Der Sage zufolge soll ein unbenannter tyrannischer Kaiser damit die Massen unterdrückt und sein dunkles Regime aufrechterhalten haben. Dies ging so lange gut, bis eine Gruppe tibetanischer Mönche ihm den Dolch kurzerhand abnahm und einen heiligen Eid leistete, ihn sicher zu verwahren. Lara soll den seit Jahrhunderten verloren geglaubten Dolch wie-

r Dolch von Xian



Auf den Spuren von Indiana Jones: In der Bibliothek von Venedig fahndet Lara nach einem Schmöker.



So sieht ein Tomb Raider 2-Szenario in seiner Rohfassung aus. Rechts oben: der Grundriß des Levels.



Lara Croft taucht unter: In den weitverzweigten Kanälen von Venedig läßt es sich vortrefflich planschen.



Da stockt einem der Atem: Mit gewaltigen Sprüngen hangelt sich Lara Croft von einem Balkon zum anderen.

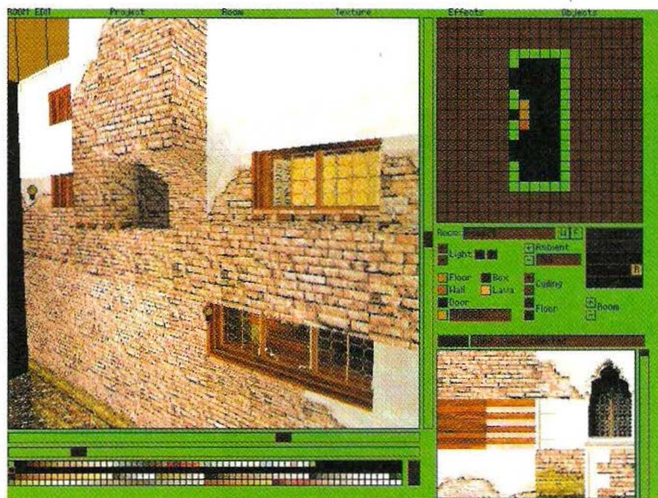


Wie im ersten Teil sind die Levels mit viel Grünzeug ausgeschmückt.

derfinden. Unbestätigten Gerüchten zufolge befindet sich dieser Dolch irgendwo in der Chinesischen Mauer. Auf der Suche nach Hinweisen auf den Verbleib des Objekts macht sie Zwischenstopps in England, Venedig und China, und selbst Exkursionen auf den Meeresboden bleiben ihr nicht erspart. Kanonenfutter bietet sich in Form einer Sekte namens Fiama Negra und tibetanischer Shaolin-Mönche an.

Frischluftlevel

Core Design benutzt zwar die alte Tomb Raider Game Engine, hat diese jedoch erheblich aufgemotzt. Lara verfügt über neue Fähigkeiten, wie z. B. das Erklettern steiler Felswände und das Springen durch Glasfenster, und wird möglicherweise sogar das eine oder andere Fahrzeug steuern können. Abhängig vom momentanen Aufenthaltsort tauscht sie ihre kurzen Hosen und das Tank-Shirt gegen warme Winterkleidung (Tibet) oder einen schicken Taucheranzug (Unterwasserlevel) ein. Knapp 25% der Action spielt sich diesmal unter freiem Himmel ab. Hierdurch erhöht sich die Zahl der menschlichen Kontrahenten erheblich. Ob es eine harmlosere deutsche Version geben wird, steht noch nicht fest. Eine Handvoll neuer Waffen gibt es ebenfalls, darunter eine Harpune für die sub-aquatischen Missionen. Visuelle Verbesserungen bietet das dynamische Lighting-System, dessen Effekte in Echtzeit berechnet werden. In manchen Levels muß Lara sogar eine Fackel mit sich tragen und im Dunkeln Rätsel lösen und Wandinschriften ausfindig



Ein Blick hinter die Kulissen: Mit Hilfe eines speziell entwickelten Editors werden die nackten Wände mit realistisch wirkenden Texturen tapeziert.

machen. Die Lara-Animationen sind detaillierter geworden. Der Zopf wippt – zusammen mit anderen Körperteilen – realistisch auf und ab, und selbst wenn Core dies verneint, so scheint es zumindest, als ob entweder das Tank-Shirt enger oder der Brustumfang größer geworden ist.

Kein Multiplayer-Modus

Multiplayer-Fans werden enttäuscht sein zu hören, daß auch das Sequel weder Netzwerk- noch Internet-Mehrspielervarianten unterstützen wird. Die Designer glauben nicht, daß Tomb Raider die Voraussetzungen für ein erfolgreiches Multiplayer-spiel hat. Dutzende von Laras in derselben Spielumgebung sind für Core keine realistische Alternative. Dafür gibt es diesmal sofortige 3D-Grafikunterstützung in Form von Microsofts Direct3D-Standard. Patches für die gängigsten Beschleunigerkarten stehen kurz nach der Veröffentlichung auf der Webseite zum Download bereit.

Markus Krichel

Unfinished?

Die Veröffentlichung der unter dem Titel Unfinished Business geplanten und auch bereits angekündigten Add-On-Disk für Tomb Raider steht in Zweifel. Statt der geplanten 2-Level-Erweiterung soll es nun im November eine Tomb Raider-Special Edition, bestehend aus Tomb Raider 1, vier neuen Levels, Screensaver und diversen Lara Memorabilia, geben. Laut Jeremy Smith von Core Design waren die neuen Levels viel zu schwer. Davon können Sie sich in Kürze selbst überzeugen: Zumindest einer dieser beiden Levels soll im Spätsommer dieses Jahres auf der Tomb Raider Webseite (www.tombraider.com) kostenlos erhältlich sein. Unterdessen begannen bereits die Vorbereitungen für diverse Add-Ons für den zweiten Teil. Der erste Add-On-Pack, der nächstes Jahr erscheinen wird, enthält sieben neue Levels, Animationen und Musik. Neben klassischen Tomb Raider 3D-Action/Adventures erscheint es durchaus möglich, daß Lara auch in anderen Genres auftauchen wird. Dazu mehr in einer der kommenden Ausgaben.

Nix – oder besser gesagt: wenig – wirklich Neues gab es für Leute, die sich in den Messehallen nach Adventures und Rollenspielen umsahen. Erst bei genauem Hinsehen gab es einige Perlen zu entdecken, die dafür – wenn man sie nur ein klein wenig polierte – um so heller aus dem unübersichtlichen Gewirr von C&C-Clones und 3D-Actionspielen herausleuchteten.

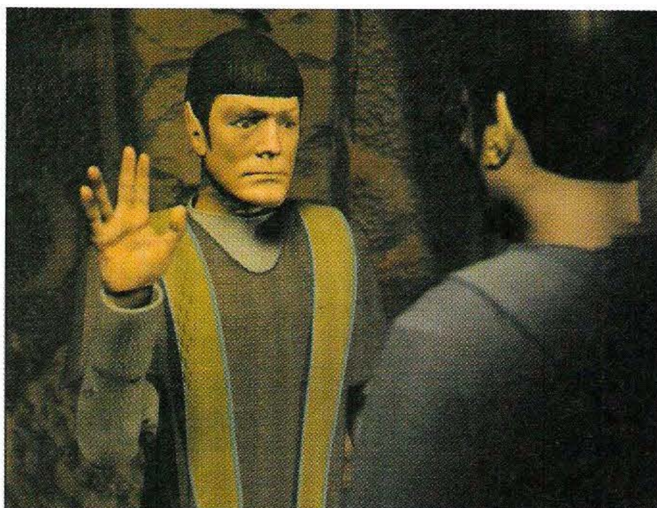
Adventures & Rollenspiele

Schwert & Keule

Der Bereich der klassischen Adventures – jene Spiele also, bei denen nur das Lösen von Puzzles im Vordergrund steht – wird jetzt endgültig von den Zeichentrick-Grafikern dominiert. Nachdem bei der filmischen Untermalung inzwischen fast alles ausgereizt wurde, was auf normalen CD-ROMs (also nicht DVD) überhaupt machbar ist, besinnen sich viele Hersteller auf das Motto „Mehr Rätsel, weniger Selbstlaufendes". Wie man am Virgin-Stand anhand von **Baphomet's Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis** selbst nachprüfen konnte, wurde nicht nur die Cartoon-mäßige Grafik, sondern auch das Gameplay stark überarbeitet. Entwickler Revolution Software hat sich die häufig geäußerte Kritik am ersten Teil zu Herzen genommen und nötigt dem Spieler nur noch einen Bruchteil der Dialoge auf. Wie man unserem

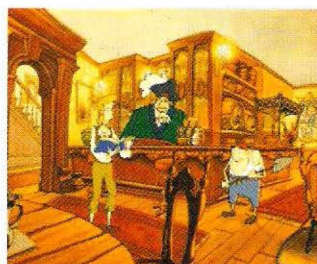


Preview (siehe PCG 8/97) bereits entnehmen konnte, kommt dies vor allem der Spieldynamik zugute. Obwohl schon seit 1995 in der Mache, war **Blade Runner** von den Westwood Studios DIE Messe-Neuheit schlechthin. Auf den Seiten 30 und 31 können Sie alles lesen, was wir über die Kultfilm-Umsetzung in Erfahrung bringen konnten. Nicht einfach nur Cartoon-lastig, sondern tatsächlich von einer preisgekrönten Cartoon-Serie (Paramount Pictures) übernommen ist der Held **Duckman**. Im gleichnamigen Adventure von Playmates Interactive (Funsoft) löst der bekannte Privatdetektiv mit dem losen Schnabel seinen bislang schwersten Fall, bei dem auch sein Erzfeind King Chicken die Finger im Spiel hat. Das völlig abgedrehte Spiel soll noch im Juli in den Läden stehen. Mit „großen Kanonen, blauen Bohnen und lockeren Sprüchen" wirbt Pure Entertainment (Psygnosis) für ein Gangster-Abenteuer im Szenario der wilden Dreißiger. In **Respect Inc.** steuert man einen kleinen Ganoven durch ein 3D-gerendertes Chicago, in dem Korruption, Erpressung und Einschüchterung zum guten Ton gehören. Spaßige Slapstickeinlagen, beißende Ironie und viel Humor sollen ab Frühjahr '98 für Gangster-Fieber sorgen. Nicht unerwähnt bleiben darf natürlich **The Curse of Monkey Island**. Obwohl es keine umwerfend neuen Fakten gab, lohnte der Besuch am LucasArts-Messestand – schon allein, um die Maus einmal selbst in die Hand zu nehmen. Anhand einer spielbaren Demoversion (die man zwar einpacken durfte, deren Gebrauch für Cover-CDs aber untersagt wurde) konnte man sich ein Bild von einigen „typischen" Puzzles machen. Unser vorläufiges Urteil: ein würdiger



Perfekte computerberechnete Mimik bei Star Trek: Secret of Vulcan Fury.

Nachfolger! Ein ausgesprochen gelungenes Sequel erwartet uns wohl auch mit dem vierten Teil von Interplays Star Trek-Serie: Bei **Secret of Vulcan Fury** (siehe PCG 7/97) konnte einem angesichts der computergenerierten Mimik von Kirk, Spock & Co. tatsächlich die Kinnlade herunterklappen. Eine dermaßen realistische Animation menschlicher Gesichtszüge hatten wir frühestens zur Jahrtausendwende erwartet. Da sich Blizzard im Echtzeit-Strategie-Genre derzeit voll auf den Weltraum konzentriert (StarCraft), können sich die Warcraft-Fans wenigstens im Adventure-Bereich auf eine thematische Fortsetzung von „Beyond the Dark Portal" freuen. In **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** übernimmt der Spieler die Rolle des jungen Orks Thrall, der in über 60 Locations versucht, sein Volk aus der Unterdrückung durch die Menschen zu befreien (siehe PCG 6/97).



Monkey Island 3 als Cartoon.



Von Blizzard: Warcraft Adventures.

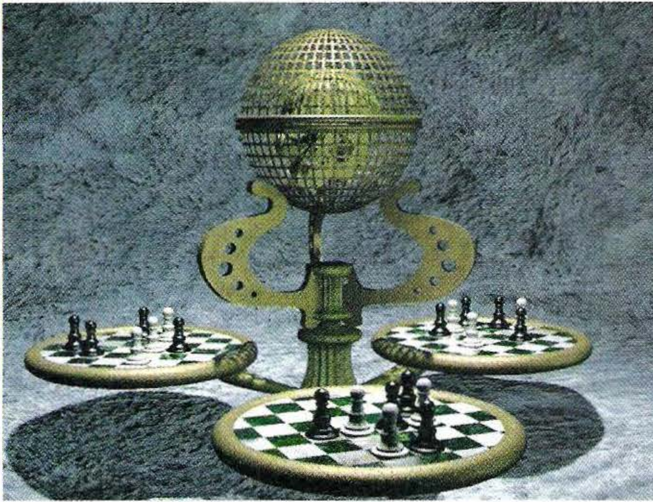
Myst-ische Adventures: Die Render-Computer glühen

Nur noch minimale Unterschiede trennen das Genre der „Myst-Clones" vom Feld der herkömmlichen Adventures. Puzzles und Spielbarkeit wurden von allen Herstellern inzwischen so stark aufgemöbelt, daß meist nur noch der typische, manchmal sterile Render-Look eine Einordnung in dieses Untergenre rechtfertigt. **Black Dalia** von Take 2 Interactive ist ein urtypischer Vertreter der Gattung (siehe PCG 5/97). Auf sechs CD-ROMs findet der Spieler über 75 harte Knobelaufgaben, die sich auf 60 hochauflösend gerenderte Räume verteilen. Take 2 rühmt sich damit, selbst das kleinste Detail in der SVGA-Grafik des „Ripper"-Nachfolgers erkennbar gemacht zu haben. Ein ähnlicher Augenschmaus könnte uns mit **The Journeyman Project 3** von Red Orb ins Haus stehen. Der „Buried in Time"-Nachfolger verspricht eine blitzschnelle 360°-Panorama-Engine und viel ausgefeiltere Puzzles als beim Vorgänger. Der junge Ableger des Hauses Brøderbund stieß mit seinem anderen Adventure, **Riven: The Sequel to Myst**, natürlich auf weitaus größeres Interesse. Ganz klar – denn Red Orb

Thomas Borovskis überschreitet Genre-Grenzen



Adventure – wohin gehst Du? Daß Satzkonstrukte wie "Take key and use it with door" im Adventure-Genre seit Jahren Schnee von gestern sind, war natürlich schon vor der E3 klar. Der stetige Trend zu immer besserer Grafik und komplexen, nichtlinearen Handlungen ist ebenfalls nichts Neues. Überraschend war aber, wie leichtfüßig inzwischen fast alle Hersteller die überlieferten Genregrenzen überschreiten. Mit neuen Mischgattungen wie "3D-Action-Adventure mit RPG-Elementen" oder "Strategisches First Person-CD-ROM-Rollenspiel" versuchten sie die Aufmerksamkeit der Fachpresse auf sich zu ziehen. Die hat es angesichts solcher Verwässerungen freilich immer schwerer. Die Einteilung in klar abgetrennte Spezies klappt ohnehin nur noch in Ausnahmefällen. Wir haben es trotzdem versucht und präsentieren Ihnen auf diesen fünf Seiten die wichtigsten Neuvorstellungen, aufgeteilt in die drei großen Kategorien "Klassisches", "Myst-isches" und "Actionlastiges". Da die Zahl der neu vorgestellten Rollenspiele nicht allzu groß war, haben wir in diesem Genre von einer weiteren Unterteilung abgesehen. Randbemerkung für Technik-Freaks: Das Schlagwort DVD war in Atlanta überhaupt keines. Gerade im Genre der Adventures, wo Videoclips und Cartoons zur Serienausstattung gehören, habe ich mir einige Anstöße in diese Richtung erwartet. Da mir aber kein einziges reines DVD-Spiel unter die Augen gekommen ist, kann ich vom Kauf eines derartigen Laufwerkes im Jahr 1997 nur abraten.


Kniffelige Schachrätsel im nächsten Zork-Adventure: Grand Inquisitor.


Photorealistische Grafik bei Temüjin.

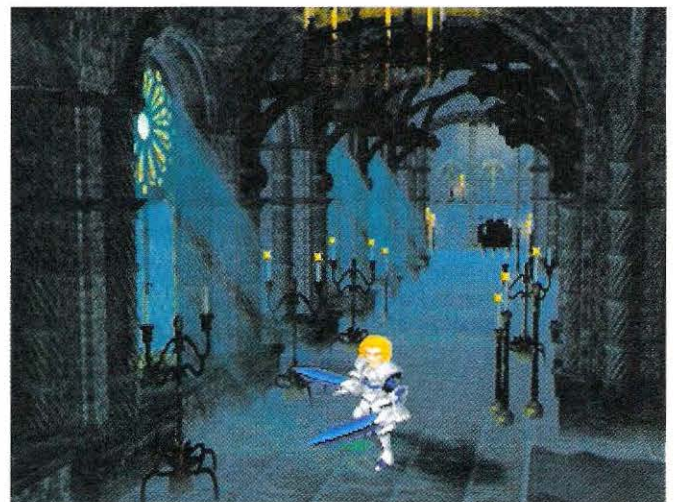

Der echte Myst-Nachfolger: Riven.

rühmt sich, den Vorgänger weltweit über 1.000.000 mal verkauft zu haben. Außer ein paar Grafiken und dem vorläufigen Release-Termin (3. Quartal 1997) war aber auch hier nichts bahnbrechend Neues zu sehen: Bleibt zu hoffen, daß sich der Publisher nicht allein auf die optische Seite des Spiels konzentriert. Sehr schön war es, wieder etwas Neues vom französischen Label Infogrames zu sehen. Ihr mittelalterliches 3D-Adventure **Pilgrim** entführt den Spieler in eine (gerenderte) Welt voller Ritter, Templer und Minnesänger. Vor allem Fans des Künstlers Moebius, der bei dem Riesenprojekt eng mit den Programmierern zusammenarbeitet, werden von der witzigen HiRes-Grafik begeistert sein (Release: Ende 1997 in deutsch). Gleich drei Titel aus dem Bereich des Myst-ischen hatte Southpeak Interactive zu zeigen: Hinter dem reichlich seltsam klingenden Namen **Temüjin: The Capricrorn Collection** verbirgt sich ein interaktiver Psycho-Thriller, der vor allem grafisch viel zu bieten hat. Durch die Eigenentwicklung einer neuen, bereits zum Patent angemeldeten Technologie namens „Video Reality", war es den Southpeak-Leuten möglich, echte 35mm-Filmaufnohmen in eine frei bewegliche SVGA-Engine umzurechnen. Diese neue 3D-Engine ist nicht die schnellste, sieht aber wirklich phantastisch aus. Ihr zweites, ebenfalls Video Reality-basiertes Adventure nennt sich **The Dark Side of the Moon** und spielt als Science Fiction-Adventure natürlich auf einer Raumstation. In die Tiefen des Ozeans taucht hingegen **20.000 Leagues Under the Sea**. Das Tiefsee-Adventure wird den Spieler an den Steuerknüppel des legendären U-Bootes Nautilus lassen, um das Bermuda-Dreieck sowie den versunkenen Kontinent Atlantis zu erkunden. Für eine Veröffentlichung noch im laufenden Jahr steht lediglich Temüjin an, die beiden anderen Titel werden noch bis 1998 auf sich warten lassen. Neues aus dem Zork-Universum: Der nächste Teil trägt den verheißungsvollen Titel **Grand Inquisitor** und wird laut Activision schon ab Oktober erhältlich sein (siehe PCG 5/97).

Action-Adventures: Alles in Echtzeit!

Daß Action und Adventure ideal zusammenpassen, erkannten in diesem Jahr mehr Publisher denn je. Deshalb wurden gerade in dieses Teilgenre so viele Spiele hineingepackt, wie nur irgendwie möglich war. Von Tomb Roider 2 (Eidos) bis Outcast (Ocean) wurde grundsätzlich alles vorsichtshalber als Action-Adventure tituliert. Wieso eigentlich nicht – schließlich war Wing Commander 4 ja auch ein „Interaktiver Film". Wenn man solche Ausrutscher seitens der PR-Abteilungen aus der Gesamtmasse der Action-Adventures herausrechnet, bleibt glücklicherweise noch ein stattliches Aufgebot von „echten" Adventures übrig. Der ehemalige Mindscape-Ableger Kalisto Entertainment fand im Rahmen seiner **Dark Earth**-Präsentation übrigens einen besonders passenden Oberbegriff für das Genre, der uns mittlerweile so gut gefällt, daß wir in Zukunft regen Gebrauch davon machen werden: **Das Echtzeit-Adventure!** Ein anderer Begriff würde für das 3D-Spiel (siehe PCG 4/97), in dem viel gekämpft und ein bißchen gerätselt wird, wohl gar nicht


Wieder dabei: Deathtrap Dungean.

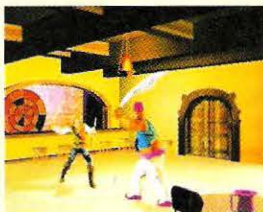

Silver von Ocean: 24 unterschiedliche Angriffstechniken und S Helden-Typen.

Star Trek: First Contact



In **First Contact** läßt MicroProse den Konflikt mit dem fiesen Borg wieder aufleben. Das Innere der Enterprise wurde diesmal mit der Unreal-3D-Engine komplett nachgebildet. Aus der First-Person-Perspektive kann der Spieler das Schiff durchschreiten, die wichtigsten Funktionen des Bordcomputers benutzen und sogar echte Zweikämpfe bestreiten. Um Ihre Aufgabe zu lösen, dürfen Sie abwechselnd in die Haut der verschiedenen Crew-Mitglieder schlüpfen.

Quest for Glory 5



Auch **Quest for Glory 5** ist nicht mehr wiederzuerkennen. Der jüngste Teil von Sierras erfolgreicher Adventure-RPG-Serie entführt den Spieler in sechs ausgedehnte Missionen. Vom versunkenen Kontinent Atlantis bis in den Hades führt ihn die Suche nach dem Mörder des Königs von Silmaria. Die neue 3D-Panorama-Engine erlaubt hitzige Echtzeit-Gefechte gegen Hydras, Minotauren und andere mythologische Sagengestalten.



Mit solchen Monstern macht Zombieville seinem Namen alle Ehre.



Neue Grafik-Technologie: Hexplore.



Schöner denn je: King's Quest 8.

passen. In 250 gerenderten Hintergründen wird der Spieler dabei mit über 40 Waffen hantieren, mehr als 5 Stunden lang Dialoge führen und dabei auf nahezu 100 Personen treffen. Der Titel **Deathtrap Dungeon** (beruhend auf der Fantasy-Buchreihe von Ian Livingston) geisterte mittlerweile schon zum x-ten Mal durch die Messehallen – zum ersten Mal übrigens auf der ECTS 1995. Die neuen Bilder, die Eidos von der inzwischen fertiggestellten 3D-Engine präsentierte, sahen trotzdem appetitanregend aus. In düsteren Verliesen warten Orks, Zombies, Skelette und heimtückische Fallen auf den Abenteurer – angeblich schon ab September ´97. Ähnlich kurz ausfallen wird die Wartezeit auf **Die Insel des Dr. Moreau** von den Haiku Studios. In dem Echtzeit-Adventure nach H. G. Wells' klassischer Vorlage geht es natürlich weniger blödelhaft zu als in ihrem letzten Projekt „Down in the Dumps". Eine photorealistische, frei begehbare 3D-Umgebung und prächtig animierte Charaktere sollen den Weg in das Labor des verrückten Wissenschaftlers möglichst unterhaltsam werden lassen. Der Release ist noch für diesen Sommer geplant. Vom selben Hersteller stammt **Elric,** ein Fantasy-Adventure, das auf einer Romanvorlage von Michael Moorcook beruht und in erster Linie durch seine Diablo-ähnliche Kameraperspektive auffällt. Die aufwendigen Grafikeffekte und die besonders weich animierten Monster werden gegen Jahresende auf heimischen PCs zu sehen sein. Auch der bekannteste Adventure-Hersteller der Welt, Sierra Online, setzt von nun an voll auf Echtzeit: Sowohl **King's Quest 8 – Mask of Eternity** (siehe PCG 4/97) als auch **Quest for Glory 5 - Guardians of Destiny** sind in einer frei begehbaren 3D-Umgebung angesiedelt. Abseits des Messetrubels nahmen wir uns in der CUC-Lounge reichlich Zeit, um diese beiden designierten Hits zu spielen. Während K.Q. 8 sowohl in Grafik als auch Gameplay einen ziemlich ausgereiften Eindruck machte, gefiel uns die 3D-Engine von Q.v.G. 5 in puncto „Clipping" noch nicht ganz so gut. Es steht aber außer Frage, daß sich bis zum Release im Oktober bzw. November daran noch einiges ändern wird. Auch Cryo Interactive hat nach Atlantis ein weiteres Adventure in der Mache: **Dreams** soll eine Mischung aus Adventure, Action und Strategie werden, in der sich der Spieler außer zu Fuß auch auf Motorrädern, Flugzeugen und Surfbrettern fortbewegt – alles in „Drei-Deh", versteht sich (Release: Herbst ´97). Von einer neuen Grafiktechnologie namens Voxiso/-3D macht das kampflastige Fantasy-Adventure **Hexplore** Gebrauch. Der Clou: Bis zu vier Charaktere können in dem Infogrames-Adventure gleichzeitig gesteuert werden. Das Action-Adventure **Oddworld: Abe's Odysee** von GT Interactive sieht aus wie ein Jump&Run und spielt sich anscheinend auch so. Trotzdem beharrt der Hersteller darauf, daß das neun Level lange Spiel das Adventure-Genre revolutionieren wird. Mehrere neue Technologien, etwa ein ausgeklügeltes KI-System und ganz neue Kommunikationsmöglichkeiten mit NPCs, könnten ihnen letztendlich rechtgeben. Und wenn es Oddworld nicht schafft, wird **The Elder Scrolls Adventures: Redguard** von Bethesda Softworks sicherlich gerne einspringen: Das farbenfrohe Piratenabenteuer avancierte dank seiner ein-

Redguard

Das erste Spiel in Bethesdas neuer Adventure-Reihe heißt **Redguard**. Wie man sieht, werden aus Polygonen und Texturen zusammengesetzte Charakter-Sprites verwendet. Diese Technik läßt in Verbindung mit Motion-Capturing auch ausgefallene Bewegungsabläufe wie Schwertkämpfe oder Seilakrobatik zu. Während seines Abenteuers trifft der Held Cyrus auf skrupellose Piraten, schöne Frauen und windige Geschäftsleute.





Elric von Haiku Studios ähnelt Diablo.



Eine Insel! Nämlich die von Dr. Moreau.

drucksvollen Grafik und den ausgefeilten Bewegungsmöglichkeiten zu einem DER Messe-Highlights. Die Ocean-Neuvorstellung **Silver** wird es in Ermangelung eines zugkräftigen Untertitels wie „Elder Scrolls" da schon schwerer haben. Mit 300 Locations, fünf verschiedenen Heldenklassen und 24 unterschiedlichen Angriffstechniken braucht sich das Action-Adventure mit Fantasy-Hintergrund aber keinesfalls verstecken. Genauso wenig wie **Zombieville**, Psygnosis' schwarzhumoriges Gruseladventure auf insgesamt drei CD-ROMs. Ein weiteres Produkt, bei dem sich der Hersteller (Beam Software) für kein Genre entscheiden konnte, ist **Alien Earth**. Die Mischung aus Adventure, Action und Rollenspiel hat eine Alien-Invasion in der fernen Zukunft zum Thema. In einer sehr detaillierten Welt muß man sowohl Dutzende von Puzzles knacken als auch unzählige Echtzeit-Kämpfe bestreiten.

Rollenspiele: Stecknadeln im Heuhaufen

Wenn es um Rollenspiele geht, ist auf Bethesda Softworks stets Verlaß. Der jüngste Ableger der Elder Scrolls-Reihe heißt **Battlespire** und kann mit dem aufwarten, was viele andere Hersteller gerne hätten: Das Gameplay eines 3D-Actionspiels in Kombination mit dem bewährten, aber erweiterten Charaktersystem von „Daggerfall" und „Arena". Ein „Custom-SpellMaker" soll jetzt das Entwerfen eigener Zaubersprüche ermöglichen. Spielziel ist, durch das Meistern zahlreicher Quests zum kaiserlichen Leibwächter aufzusteigen. Zum AD&D-Rollenspiel **Birthright** gab es am Sierra-Stand neue Bilder zu bewundern. Dank zügiger Fortschritte bei der Entwicklung scheint das Release-Datum im August '97 jetzt endgültig gesichert zu sein. Wenig Neues ist auch von **Dark** bzw. **Dark Project** von Looking Glass zu berichten, welches wir in Ausgabe 3/97 bereits ausführlich vorstellten. Dasselbe trifft übrigens auch auf **Lands of Lore 2: Götterdämmerung** zu, über das zuletzt in Ausgabe 8/97 zu lesen war. Nicht lesen, dafür aber laden können Sie die Demoversion von **Fallout** (Interplay) auf der aktuellen Cover-CD-ROM. Deswegen wird uns sicher niemand böse sein, wenn wir Sie in diesem Zusammenhang auf diese spielbare Version verweisen. Zur Abwechslung mal eine echte Neuvorstellung gab es bei SirTech mit **Wizardry 8** zu entdecken. Leider war diese „Vorstellung" gleich so neu, daß man nicht einen einzigen Screenshot parat hatte. Einige Fakten waren dennoch in Erfahrung zu bringen: Nach wie vor wird das rundenbasierte Kampfsystem eingesetzt, alte Charaktere können aus Wizardry 7 übernommen werden, und die Story wird direkt an den letzten Teil anschließen. In der Zwischenzeit wurde am Origin-Stand von Richard Garriott persönlich die Werbetrommel für sein nächstes Rollenspiel gerührt. Wer dachte, es werden neue Bilder und Fakten zu **Ultima 9** gezeigt, befand sich allerdings auf dem Holzweg: Das momentan in der Beta-Testphase befindliche Internet-Spiel **Ultima Online** wurde stattdessen auf Videoleinwänden relativ pompös in Szene gesetzt. Das deutsche Softwarehaus Attic (DSA 3) konnte sich eine ähnlich gut durchorganisierte Show freilich nicht leisten. Nach dem Erscheinen von **The Lady, the Mage and the Knight** könnte sich das aber schnell ändern: Das mit einem stattlichen Kampf- und Magiesystem ausgerüstete Echtzeit-RPG orientiert sich sichtlich am Gameplay von Diablo. Unseren Landsleuten sind ähnlich gute Abverkaufszahlen auf alle Fälle zu wünschen. Allerdings muß sich Attic sputen: Bei Blizzard wurde uns nämlich zugeflüstert, daß an **Diablo 2** bereits eifrigst gearbeitet werde. Zum Abschluß noch einmal Sierra: Bis **Demon Isle**, das MMX- und 3Dfx-beschleunigte Echtzeit-RPG für bis zu 32 Spieler (über LAN), fertiggestellt ist, könnte es Oktober werden.

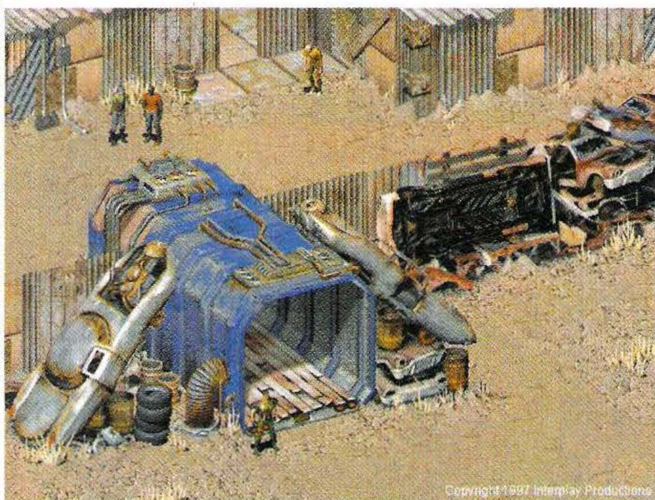
Thomas Borovskis ■



The Elder Scrolls: Battlespire



RPG für bis zu 32 Spieler: Demon Isle unterstützt auch MMX und 3Dfx.



Auf unserer Cover-CD-ROM können Sie Fallout sofort probespielen.

Forsaken

Das Rollenspiel **Forsaken** entführt den Spieler in eine Diablo-ähnliche Spielumgebung. Neben der Erforschung einer groß angelegten Oberwelt stehen auch Ausflüge in düstere Katakomben auf dem Programm, bei denen Metzeleien mit diversen Monstern unvermeidbar sind. Neben einer nichtlinearen Story mit vielen Verzweigungen verspricht Eidos ein besonders üppiges Arsenal an Waffen und Zaubersprüchen.



Blade Runner

Menschenjagd

Während auf der E3 99% der Hersteller jeden Messebesucher mit Infos geradezu überhäuften, hütete Westwood seine künftigen Produkte wie Heiligtümer: Nur wer eine persönliche Einladung vorweisen konnte, durfte den hermetisch abgeriegelten Messestand überhaupt betreten. Mit dem dort gezeigten Videoclip zum Thema Blade Runner wollten wir uns freilich nicht zufriedengeben und bohrten nach. Mit Erfolg: Am dritten Messetag wurde die PC Games als erste und einzige deutsche Redaktion zu Louis J. Castle vorgelassen. Der Projektleiter der wohl vielversprechendsten Film-Umsetzung aller Zeiten stand uns eine Stunde lang Rede und Antwort.



Alle Personen im Spiel erledigen völlig eigenständig ihre Tagesgeschäfte. Dazu gehört auch, mal ohne großen Hintersinn in einer Bar herumzuhängen.



Lichteffekte sind bei Adventures eigentlich Nebensache. In Blade Runner lebt die ganze Atmosphäre davon.



In den 130 Locations herrscht stets bedrückende Stimmung. Das Thema des Films wurde genau getroffen.

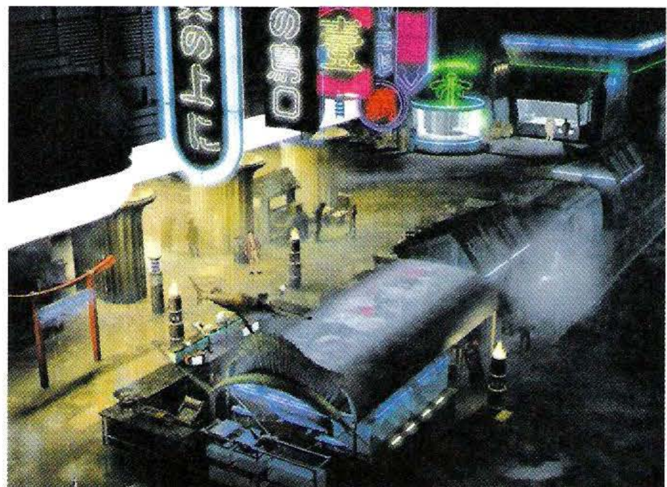
Wer sich selbst als Science Fiction-Fan bezeichnet, aber Blade Runner noch nicht gesehen hat, muß ein Schwindler sein. Zwar war dem düsteren Harrison Ford-Streifen in den Kinos anfangs kein besonders großer Erfolg beschert, seit 1982 hat er es als Videotheken-Hit aber doch zum Kultstatus geschafft. Verständlich, daß die Spielehersteller den Rechteinhabern seither die Bude einrennen und Höchstpreise für die bloße Erlaubnis bieten, ein gleichnamiges Spiel entwickeln zu dürfen. Als die Westwood Studios 1995 bekanntgaben, daß sie sich mit der „Blade Runner Gesellschaft" diesbezüglich geeinigt hätten, konnte kaum jemand etwas mit den No-Names aus Las Vegas anfangen. Seit dem unglaublichen Erfolg von Command & Conquer steht es aber außer Frage, daß die schwierige Aufgabe in guten Händen liegt. Die fesselnde Atmosphäre von Blade Runner ist mit Worten schwer zu beschreiben: Die Geschichte spielt im Los Angeles des Jahres 2019. Ein Konzern namens Tyrell Corporation ist nach erfolgreichen Tierversuchen dazu übergegangen, auch Menschen als billiges „Arbeits- und Kriegsmaterial" zu klonen. Diese sogenannten Replikanten werden bei der Erschließung fremder Planeten zu Hunderttausenden verheizt. Da sie genauso aussehen, sprechen und denken wie natürliche Menschen, begrenzt man ihre Lebensdauer aus Sicherheitsgründen genetisch auf vier Jahre. Aus Angst vor revolutionären Tendenzen verbietet man den Replikanten weiterhin, auch nur einen Fuß auf Mutter Erde zu setzen. Da es immer wieder vorkommt, daß eine Handvoll von ihnen mit gekaperten Frachtraumschiffen zur Erde zurückkehrt, wird eine Spezialeinheit von „Blade Runnern" eingesetzt, die alle Replikanten auf der Erde aufspüren und liquidieren sollen. Der Spieler übernimmt den undankbaren Job eines dieser Blade Runner.

Keine 1:1-Umsetzung

Undankbar ist der Job allein schon wegen der moralischen Vorbehalte, die man bei dieser Menschenjagd einfach haben muß: Die Replikanten wollen schließlich nur das fehlende DNA-Stück finden, das ihnen ein „normales" Weiterleben ermöglichen würde. Da Blade Runner kein typisch lineares Adventure werden soll, bleibt die Entscheidung, auf welche Seite er sich schlägt, allein dem Spieler überlassen. Damit ist aber auch klar, daß sich das



Die Grafikengine kennt echte „Tiefe". Wenn eine Figur aus dem Hintergrund nach vorne tritt, wird ihr Aussehen bei jedem Schritt neu berechnet.



Neben über zehn Charakteren wurden auch einige Schauplätze aus der Filmvorlage übernommen. Der Vangelis-Soundtrack ist in voller Länge dabei.

Spiel nicht exakt an die Vorgaben des Drehbuchs hält. „Richtig", bestätigt Projektleiter Castle, „wir entwerfen keine 1:1-Umsetzung, sondern ein eigenständiges Spiel in der Welt von Blade Runner. Zwar haben wir über 10 Charaktere aus der Filmvorlage übernommen und auch viele Schauplätze und sogar den gesamten Soundtrack adaptiert; ein Adventure, das mit einer Komplettlösung einfach durchgespielt wird und anschließend in der Ecke landet, wollten wir aber auf keinen Fall schreiben." Seit Februar 1995 arbeitet Westwood inzwischen an dem Spiel, und im Oktober 1995 war das technische Grundgerüst fast fertiggestellt. Seither werden alle freien Ressourcen in die „Game-Experience", also die Spielatmosphäre, die KI und Hunderte kleiner Details gesteckt. „Das ganze Projekt ist inzwischen so komplex, daß unser Entwicklungsserver mit 220 Gigabyte reiner Spieldaten vollgestopft ist. Nur ausgefeilte Komprimierungsmethoden haben es ermöglicht, diese Datenfülle auf vier CD-ROMs zu packen."

Science Fiction-Cluedo

Das Besondere an Blade Runner ist, daß sich nicht nur der Spieler völlig frei durch die 130 gerenderten Locations bewegen kann, sondern auch jeder einzelne computergesteuerte Charakter. Alle Stadtbewohner, auf die der Spieler während seiner Suche nach Replikanten trifft, führen laut Louis Castle ihr eigenes Leben: „Jeder der über 100 Charaktere lebt seinen ganz normalen Tagesablauf und handelt interaktiv mit seiner Umgebung. Das Blade Runner-KI-System kommt übrigens auch in Lands of Lore 2 zum Einsatz: Wenn dort ein Monster schwer verwundet wird, rennt es um die Ecke, trifft dort eventuell auf ein paar Kumpels und bringt sie beim nächsten Angriff als Verstärkung mit." Da bei Blade Runner aber keine Monster mitspielen, sondern nur intelligente, selbstbewußte Menschen, wird das Adventure die erste echte Bewährungsprobe für Westwoods neues KI-System. Aus mehr als 7.000 gesprochenen Sätzen muß der Spieler heraushören, welcher der Verdächtigen nun einen Replikant ist und wer ein Mensch. Um echte Wiederspielbarkeit zu gewährleisten, wird der „Schwarze Peter" von Mal zu Mal anderen Charakteren zugeschoben. „Wenn dieser Mann hier spielt", erklärt Castle und deutet auf Oliver Menne, „wird er Replikanten entlarven, die sich in Ihrem Spiel als ganz normale Menschen herausstellen." Aus diesem Grund liegt die Spielzeit für eine Partie Blade Runner deutlich unter dem Genredurchschnitt. Louis Castle: „Ein guter Detektiv benötigt etwa 20 bis 25 Stunden, um das Spiel einmal zu lösen."



Louis J. Castle: „Blade Runner soll den Spieler herausfordern und fesseln."

Für die Hardware von morgen?

Auch bei Grafik und Sound wird Blade Runner Außergewöhnliches bieten. Sehr beeindruckend sind die Lightsourcing-Effekte, wenn ein Charakter durch einen Nebelschleier oder einen Scheinwerferkegel ins Tageslicht tritt. Da die gesamte Spielumgebung auf drei Dimensionen ausgelegt wurde, werden die Charakter je nach Standpunkt innerhalb einer Location auf die perspektivisch korrekte Größe gezoomt. „Diese Zoom-Routinen arbeiten umso besser", erklärt der Projektleiter, „je mehr RAM dem Programm zur Verfügung steht. Bei 16 MByte RAM sehen die Charaktere in der Nahaufnahme noch sehr pixelig aus, bei 128 MByte wäre dann das Höchstmaß an optischem Realismus erreicht." Von der dynamischen Sound-Engine werden die Motive des bekannten Vangelis-Soundtracks aufgegriffen und je nach Spielsituation als lebendige Hintergrundkulisse eingespielt. Unzählige weitere Details, die Louis Castles uns demonstrierte, können wir im Rahmen dieses kurzen Messeberichts leider nicht erwähnen. Wir hoffen jedoch, daß sich bis zum geplanten Release im November 1997 noch des öfteren die Gelegenheit bietet, über das vielversprechende Westwood-Adventure zu berichten.



Die gezückte Pistole muß gelegentlich auch benutzt werden. Hinter jeder Wand lauert das Ungewisse.

Thomas Borovskis ■

Simulationen, Rennspiele und Flugsimulationen

Es liegt was in der Luft

Nie wurde schöner simuliert als dieses Jahr: Rennspiele und Flugsimulationen warten fast geschlossen mit 3D-Karten-Unterstützung auf und versprechen immer mehr Features und Optionen. Echte Neuerungen wie Interplays Power Boat waren zwar Fehlanzeige, doch der hohe Qualitätsstandard der gezeigten Produkte verspricht einen heißen Herbst.

Die Zukunft heißt auch bei den Simulationen 3Dfx. Nachdem zuerst vor allem die Rennspiele in den Genuß beschleunigter und gefilterter Grafiken kamen, zogen dieses Jahr die Hersteller von Flugsimulationen aller Art nach. Nur einer tanzte bewußt aus der Reihe: Stardesigner Andy Hollis präsentierte seinen inoffiziellen Nachfolger zu F-15 Strike Eagle 3 namens F-15 und erklärte, daß seine Grafikengine auch ohne 3D-Karten erstklassig aussehe. Wie eindrucksvoll das neue Werk tatsächlich ist, entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Kasten. Die Kollegen von Jane's Combat Simulations stellten – ebenfalls am EA-Stand - mit Longbow 2 dagegen deutlich unter Beweis, wie sehr auch anspruchsvolle Flugsimulationen durch die grafischen Effekte von 3D-Karten gewinnen können. Auch diesem Produkt haben wir einen eigenen Kasten gewidmet, zusammen mit dem vielversprechenden Team Apache von Eidos Interactive, das sich ebenfalls mit dem Apache-Helikopter beschäftigt. Ein actionlastiges Hubschrauberspiel hat GT Interactive mit **AHx-1** im Programm und wird mit




AHx-1 ist eine actionlastige Helikopter-Simulation von GT Interactive.


Stealth Reaper 2020 ist eine futuristische Flugsimulation von GT Interactive.


European Air War ist MicroProses Nachfolger von Pacific Air War.

Stealth Reaper 2020 auch eine futuristische Flugsimulation anbieten. Beide Titel sollen im Herbst erscheinen. Psygnosis hat sich nach dem Debakel mit Air Combat Patrol endlich wieder aufgerafft, eine neue Flugsimulation zu veröffentlichen. **Freie Jagd!** ist der deutsche Titel von **Wings of Destiny**; hier dürfen Sie mit den immer noch faszinierenden Maschinen wie der Me 109, der Spitfire oder der P51 Mustang heiße Luftkämpfe ausfechten. Entwickelt wird Freie Jagd! von Virtek, einer neuen Firma, die Phil Allsopp, der ehemalige Chef der Simulationsexperten DID, gründete. Erste Grafikdemos lassen auf eine höchst ansprechende Simulation hoffen, die dank Allsopps Erfahrung nicht nur grafisch solide ausfallen dürfte. 70 historisch exakte Missionen aus dem 2. Weltkrieg, Netzwerkunterstützung für acht Spieler und Direct-3D-Support sollen bis Frühjahr 1998 das Programm abrunden. In die selbe Kerbe schlägt das für September angekündigte **European Air War** von MicroProse, Nachfolger von 1942: Pacific Air War. Mit der neuen Grafikengine (bislang ohne 3D-Support) und dem Mehrspieler-Modus für acht Spieler werden bewährte Elemente wie Karriere-Modus und historisch akkurate Missionen kombiniert. Wie beim Konkurrenzprodukt von Psygnosis dürfen Sie auch hier deutsche, englische und amerikanische Oldtimer der Lüfte steuern. In den letzten Monaten des 2. Weltkriegs spielt **Aces: X-Fighters** von Dynamix, der jüngste Sproß der Aces-Reihe. Neben einer komplexen Kampagne sollen vor allem drei Mehrspieler-Modi für rasante Dogfights sorgen, wenn das Spiel um Weihnachten 1997 erscheint. Nur über die Internet Gaming Zone spielbar ist Fighter Ace von Microsoft, eine grafisch hübsche Multiplayer-Simulation zur Zeit des 2. Weltkriegs. Nochmal historische Simulationen: **MiG Alley** spielt nur wenige Jahre nach dem 2. Weltkrieg, genauer gesagt im Koreakrieg in den 50er Jahren. Sie haben die Wahl zwischen russischen oder amerikanischen Maschinen jener Tage, unter anderem stehen die MiG 15 und die F86 Sabre zur Verfügung. Die Entwickler Rowan Software versprechen, daß sich in MiG Alley über 50 simulierte Flugzeuge gleichzeitig in der Luft befinden können, und bauen darauf auch die Kampagnen auf. Grundlage ist der Krieg am Boden, dessen Verlauf von Ihren Leistungen in der Luft maßgeblich beeinflußt werden soll. Neben der dank


Die Luftschlachten des 2. Weltkriegs können Sie in Freie Jagd! nachspielen.


Aces: X-Fighters von Dynamix ist der jüngste Sproß der Aces-Reihe.

Florian Stangl will Strike Commander 2



So schön und komplex die neuen Flugsimulationen auch sind, so sehr fehlt mir immer noch ein neuer Versuch, eine spannende Geschichte mit packenden Dogfights zu mischen. Seit Strike Commander vor vier Jahren tat sich in dieser Richtung gar nichts mehr. Eigentlich sollte gerade Electronic Arts in der Lage sein, mal kurz mit Origin und Jone's Combat Simulations zu sprechen und etwas dergleichen vorzuschlagen. Man stelle sich vor, Andy Hollis und David Downing, Produzent von Wing Commander 5, setzten sich zusammen und tüftelten einen würdigen Nachfolger aus. Das Know-how ist auf jeden Fall vorhanden, moderne Grafik-Engines ebenfalls. Ebenso Kontakte zu Drehbuchautoren und Schauspielern. Warum passiert dennoch nichts? Liegt es am Weggang von Chris Roberts? Rechnet man nicht mit guten Verkaufszahlen? Kann eigentlich nicht sein. Wenn normale Flugsimulationen Einsteiger wie Profis ansprechen können, sollte es mit einer guten Geschichte außenrum eigentlich noch besser klappen. Selbst Realismus-Fetischisten könnte man zufriedenstellen, wenn das Spiel nicht in „Top Gun"-Gefilden dahinplätschert. Ausgefeilte Flugphysik und schlüssige Story müssen sich ja nicht von vornherein ausschließen. Auch andere Firmen könnten mal in sich gehen. Es muß ja nicht unbedingt Strike Commander 2 sein, sondern einfach nur eine unterhaltsamere Simulation, die nicht nur auf militärischen Drill setzt, sondern etwas Hollywood-Flair mitbringt. Liebe Designer, geht bitte in Euch! Vielleicht überrascht Ihr uns ja in Kürze mit einem würdigen Nachfolger des Klassikers von Chris Roberts...


Bei MiG Alley von Rowan Software sollen bis zu 50 Maschinen gleichzeitig in der Luft sein.

Longbow 2 und Team Apache

Auch Longbow 2 entsteht unter der Mitwirkung von Andy Hollis und unterscheidet sich erheblich vom Vorgänger. Auffälligster Unterschied ist die brillante Ausnutzung der 3Dfx-Karten, die es den Grafikern erlauben, unzählige realistische Licht- und Raucheffekte einzusetzen. Longbow 2 sieht dadurch nicht nur hervorragend aus, sondern nutzt die Grafikpower auch für spielerische Elemente. So sehen Sie anhand der langen, transparenten Rauchfahnen gegnerischer Raketen, von wo diese abgefeuert wurden. Eine weitere gravierende Änderung ist, daß Sie nicht nur den Longbow, sondern auch den Aufklärungshubschrauber Kiowa und den Transporter Blackhawk steuern können. Sie dürfen jeweils als Pilot, Co-Pilot oder Bordschütze mitfliegen, was gerade im Mehrspieler-Modus (bis zu acht Spieler) spannende Einsätze verspricht. Andy Hollis kündigte außerdem an, daß sich Ihre Leistungen in einer Mission auf die nachfolgenden Einsätze auswirken werden. Entdecken Sie bei einem Aufklärungsflug beispielsweise viele neue Objekte, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß diese in einer späteren Mission als Ziele auftauchen. Zerstören Sie nicht alle ausgewiesenen Gegner, werden diese Ihnen später wieder Sorgen bereiten. Ansonsten dürfen Sie die bekannten Zutaten der Jane's-Spiele erwarten: Trainingsmodus, realistisches Flugverhalten und das umfangreiche Nachschlagewerk auf CD. Der Aufwand ist auch nötig, denn die Konkurrenz schläft nicht. Eidos Interactive wird im März 1998 Team Apache veröffentlichen, das auf der E3 einen sehr guten Eindruck hinterließ. Hier fliegen Sie ausschließlich den Apache-Helikopter in drei verschiedenen Krisengebieten, wobei die flotte Grafik über Direct 3D durch die gängigen 3D-Karten beschleunigt wird. Besonders reizvoll ist der Karrieremodus, in dem Sie sich vom kleinen Piloten bis zum Staffelführer hocharbeiten dürfen. Dann wählen Sie selbst die Piloten aus, mit denen Sie fliegen wollen, und müssen den richtigen Umgang mit ihnen lernen, sonst können Sie sich im Kampf nicht auf sie verlassen. Drei Flugmodelle sollen Einsteigern wie Profis ermöglichen, Team Apache auf die ihnen angenehmste Art zu spielen.


Die neue Grafikpracht soll laut Hollis zu realistischeren Missionen führen.


Longbow 2 begeistert durch die neue Grafikengine mit 3Dfx-Support.


Team Apache von Eidos ist der härteste Konkurrent zu EAs Longbow 2.

Falcon 4.0

Was lange währt, wird hoffentlich endlich gut. Seit gut zwei Jahren überfällig, soll Falcon 4.0 diesen Herbst endlich erscheinen. MicroProse scheint die Zeit aber gut genutzt zu haben, denn die Hardcore-Simulation präsentiert sich zumindest optisch prächtig. Dank 3D-Karten-Unterstützung wirkt das mit digitalisierten Satellitenbildern überzogene Gelände fotorealistisch, eindrucksvolle Lichteffekte erhöhen die Authentizität noch mehr. Dank der Zusammenarbeit mit Piloten der US-Luftwaffe sollen Flugverhalten der F-16C und die Künstliche Intelligenz der Gegner deutlich besser sein als im vielgelobten Vorgänger. Schauplatz ist diesmal Korea, wo ein Krieg zu Land, zu Wasser und natürlich in der Luft tobt. Der Spieler wählt seine Einsätze je nach Verlauf der Schlachten aus und muß damit rechnen, daß seine Leistungen den Verlauf der Kampagne beeinflussen. Für Profis bietet Falcon 4.0 gleich zehn verschiedene Radar- und HUD-Modi, authentische Flugmodelle der Waffensysteme und ein realistisches Cockpit. Natürlich gibt es einen Multiplayer-Modus für bis zu 16 Spieler über Netzwerk oder Internet.


Falcon 4.0 soll im Herbst endlich veröffentlicht werden.


Die fotorealistische Grafikengine setzt voll auf 3D-Karten.

Satellitenaufnahmen exakt nachgebildeten Landschaft und einem Netzwerk-Modus für 12 Spieler versprechen Rowan Software, daß der Spieler mit einem Malprogramm die Flugzeug- und Pilotenmarkierungen ändern darf. MiG Alley soll noch im 3. Quartal 1997 erscheinen. Das gleiche Szenario bietet auch **Sabre Ace: Conflict over Korea** von Virgin, das dank 3D-Kartenunterstützung optisch sehr ansprechend wirkt. Für den in den 45 Missionen wichtigen Staffelflug mit Kameraden gibt es einen Fluglehrer, der den Spieler unterstützt. Sabre Ace soll im September in den Regalen stehen. Das langerwartete **Red Baron 2** zeigte Sierra nicht auf dem Messegelände selbst, sondern in einem eigens gemieteten Hotel. Angestrebter Veröffentlichungstermin ist weiterhin September 1997. Im Bereich der modernen Jet-Simulationen tut sich ebenfalls einiges: Bereits zum dritten Mal auf einer E3 zeigte MicroProse das lange überfällige **Falcon 4.0**, dessen aktueller Veröffentlichungstermin November 1997 ist. Immerhin wies die gezeigte Version einige Verbesserungen und Neuerungen auf, die vermuten lassen, daß die langerwartete Simulation doch noch dieses Jahr landen könnte. Näheres zu Falcon 4.0 erfahren Sie im entsprechenden Ka-


Virgins Sabre Ace unterstützt 3D-Karten und bietet einen interaktiven Fluglehrer.


Flying Nightmares 2 von Eidos setzt Sie ins Cockpit eines Helikopters oder Senkrechtstarters.

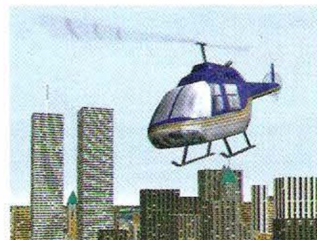
sten. Von Eidos Interactive kommt im Oktober **Flying Nightmares 2**, das Sie wahlweise in den Senkrechtstarter Harrier oder den Kampfhubschrauber Cobra setzt. Die Kampagne mit 24 Einzelmissionen spielt in Kuba und läßt sich für Einsteiger wie für Profis gleichermaßen anpassen, alternativ wird ein Netzwerk-Modus für 16 Spieler zur Verfügung stehen. Die aufwendige Grafikengine unterstützt über Direct 3D die gängigen 3D-Karten und enthält sogar eine Echtzeit-Strategie-Variante, bei der Sie jederzeit selbst ins Geschehen eingreifen dürfen. Zusätzlich können Strategiespieler im Netzwerk ihren fliegenden Kollegen Anweisungen erteilen. Nochmal Eidos: Mit 3D-Karten-Unterstützung, vier großen Kampagnen und zwei geheimen Prototypen der US-Lufwaffe wird **Joint Strike Fighter** ab November 1997 aufwarten. Noch sehr bedeckt hielt sich Novalogic mit Informationen zu **F-22 Raptor**, dem Nachfolger von F-22 Lightning 2. Neben einer verbesserten Grafikengine wollen die Programmierer aber das Missionsdesign storylastiger ausarbeiten und neue Elemente für Hardcore-Piloten einbauen. Geplante Veröffentlichung ist im September 1997. Bislang nur unter dem Arbeitstitel **Jetfighter Full Burn** angekündigt ist Mission Studios Nachfolger zu Jetfighter 3, der die letzten Ereignisse in Bosnien als Szenario bietet. Erscheinen soll die 3D-beschleunigte Simulation bereits im November 1997. Ein weiteres Sequel kommt von Mindscape: **SU-27 Flanker 2** ist eine vor allem grafisch aktualisierte Simulation für Profis, die dank Direct 3D locker an heutige Maßstäbe herankommt. 16 Spieler dürfen zusätzlich per Netzwerk gleichzeitig antreten oder mit dem Editor neue Kampagnen basteln. Geplanter Release ist November 1997. Wenig Neues tat sich im Bereich der zivilen Flugsimulationen: Looking Glass zeigten erneut **Flight Unlimited 2**, das dank erweiterter Optionen wie Instrumentenflug deutlich gegen Microsofts **Flight Simulator 98** positioniert ist, der ebenfalls zu sehen war. Der Softwareriese bietet in der neuesten Version neben diversen Flugzeugen auch den Helikopter Bell 206 und ein Fluggebiet, das die ganze Welt umfaßt. Wichtige Städte wie Berlin oder Tokio sind entsprechend detaillierter dargestellt. Außerdem unterstützt FS98 die neuen Force Feedback Joysticks, um das Fluggefühl noch realistischer zu gestalten. Beide Produkte sollen im Herbst 1997 erscheinen. Auf hoher See tat sich indes herzlich wenig, allein die Crusader Studios schicken mit **Greyhounds of the Sea** eine Simulation der Seeschlachten des 1. Weltkriegs ins Rennen um die Publikumsgunst. Sie steuern dabei nicht nur einzelne Schlachtschiffe oder ganze Flotten, sondern müssen sich auch um die Entwicklung neuer Techniken, Spionage und die Finanzierung der Seeschlachten kümmern. Erscheinen soll Greyhounds of the Sea im September 1997. Novalogic präsentierte die neueste Version der Panzersimulation **Armored Fist 2**, die auch mit der



In Joint Strike Fighter von Eidos Interactive steuern Sie zwei geheime Prototypen durch vier Kampagnen.



Flight Unlimited 2 spielt sich wie Microsofts Flight Simulator.



In Microsofts Flight Simulator 98 dürfen Sie erstmals einen Hubschrauber fliegen.

Manx TT

Manx TT erscheint zwar bei Sega, wird aber von einem Psygnosis-Team entwickelt. Mit flotten Superbikes rasen Sie wie im Spielhallen-Vorbild über zwei Strecken auf der Isle of Man, entweder gegen Computergegner oder bis zu sieben Mitspieler im Netzwerk. Sind Sie erfolgreich, dürfen Sie die Strecken spiegelverkehrt fahren. Manx TT bietet Direct-3D-Unterstützung und wird zusätzlich für die 3Dfx-Chips optimiert, bis es im September 1997 in den Läden stehen soll.



Manx TT ist eine exakte Umsetzung des Spielhallen-Automaten.



Die PC-Version bietet einen Mehrspieler-Modus für acht Fahrer.

F-15

Andy Hollis hat schon vor Jahren seine Zuneigung zur F-15 bewiesen. Seine drei „Strike Eagle"-Spiele (damals noch für MicroProse) waren selbst vor Jahren auf schmalbrüstigen Heimcomputern wie dem C64 grafische und spielerische Leckerbissen. Daß Andy nichts verlernt hat, bewies er in einem Hinterzimmer des EA-Standes, wo er die aktuelle Version von F-15 präsentierte. Breit grinsend beantwortet er die wohl am meisten gestellte Frage: „Das ist die 3Dfx-Version, stimmt's?" mit einem sicheren „No. It's software." Erst nach einem genaueren Blick erkennt man, daß die weich verlaufenden Texturen nicht gefiltert sind, sondern ein Algorithmus die Pixel verwischt. Das Ergebnis sieht für reine Software erstaunlich gut aus und ist sogar noch beeindruckend flott. Spielerisch dürfen wir uns auf das noch Andys Worten ausgefeilteste Flugmodell seiner Karriere freuen, was ein Pilot der amerikanischen Luftwaffe bestätigte, der Andy tatkräftig mit gewagten Manövern unterstützte. Die Simulation spielt übrigens im Nahen Osten, Sie dürfen also über das komplette Krisengebiet rund ums Rote Meer düsen. Ein Missionseditor läßt Sie den Verlauf der Einsätze komplett neu bestimmen und eigene Szenarios kreieren, außerdem soll ein Netzwerk-Modus für langanhaltenden Spielspaß sorgen. Für die realistische Ausstattung des Cockpits sorgen die Experten des Jane's Magazins, die auch das umfangreiche Nachschlagewerk liefern. F-15 wird voraussichtlich im Januar 1998 erscheinen.

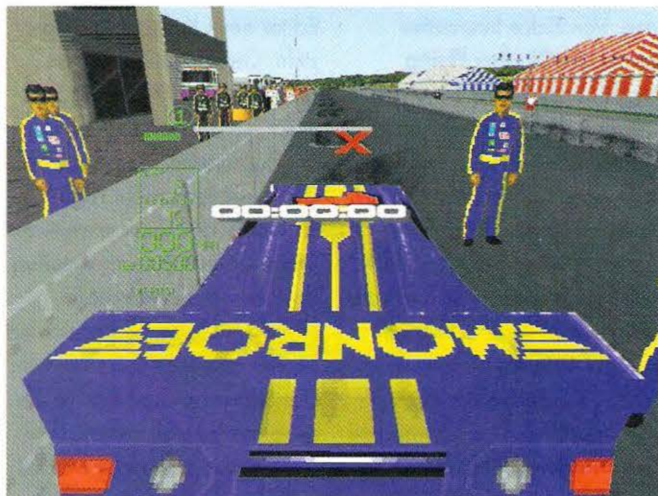


F-15 von Jane's Combat Simulations ist Andy Hollis' inoffizieller Nachfolger von F-15 Strike Eagle.



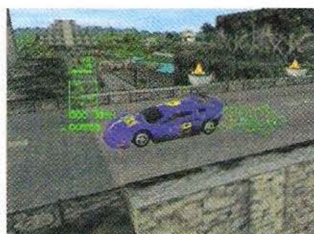
Dank per Software gefilterter Texturen benötigen Sie keine 3D-Karte für die tolle Grafik.


In Andretti Racing von EA steuern Sie NASCAR- und Indycar-Boliden.



Die Boxenstopps werden realistisch nachgebildet.


Kalistos Ultimate Race wird für 3D-Karten mit 3Dfx-Chips erscheinen.


Bethesdas XCar: Experimental Racing läßt Sie eigene Wagen entwerfen und testen.


Bei SODA Off-Road Racing von Papyrus rasen Sie mit PS-starken Trucks über Schlammpisten.

Voxel2-Engine von Comanche 3 läuft und im Herbst 1997 endlich erscheinen soll – ohne Gewähr. Ebenfalls auf dem Festland spielt **Special Ops: US Army Rangers**, das von Zombie entwickelt wird. Sie steuern dabei ein Team der Army Rangers in realistischen Missionen rund um die Welt. Zu den Aufgaben zählen neben Vergeltungsschlägen, Entlastungsangriffen und Geiselbefreiungen auch reine Ballereinsätze. Große Realitätsnähe soll das Spiel durch die Unterstützung von 3Dfx-Karten und die Beratung von echten Rangers erhalten, bevor es kurz vor Weihnachten 1997 erscheinen soll. Zombie entwickelt außerdem zur Zeit **Spearheads**, eine Panzersimulation, die auf dem Abrams M1A2 basiert. Dank 3Dfx-Unterstützung sieht Spearheads der Konkurrenz zumindest optisch überlegen aus, für die realistische Umsetzung soll die Zusammenarbeit mit MÄK Technologies bürgen, die bereits für das amerikanische Verteidigungsministerium arbeiteten. Dieser Titel soll ebenfalls bis Weihnachten 1997 erscheinen. Deutlich friedlicher präsentieren sich die neuen Rennspiele, die generell in zwei Bereiche aufgeteilt werden können. Zum einen gibt es die Simulationen bekannter Rennklassen wie Formel 1 oder die amerikanische NASCAR-Serie, andererseits nutzen Designer ihre Fantasie und lassen Sie in frei erfundenen Szenarien herumsausen. Die drei neuen Formel 1-Simulationen **Formel 1: Championship Edition** von Psygnosis, **F1** von Eidos Interactive und **Formula 1 Racing Sim** von Ubi Soft haben wir in einem eigenen Kasten zusammengefaßt und verglichen. Von Electronic Arts kommt mit **Andretti Racing** die Umsetzung des vor einem Jahr für die Konsolen Playstation und Saturn erschienenen Rennspiels um die Turbofamilie Andretti. Hier dürfen Sie sowohl in der Indycar- als auch der NASCAR-Serie antreten und erhalten per Videoclip Tips

CART Precision Racing

Eine exakte Simulation der Indycar-Serie ist Microsofts CART Precision Racing, das mit genauestens nachgebildeten Strecken, intelligenten Computergegnern und Direct-3D-Unterstützung der Konkurrenz das Fürchten lehren soll. Viele Details wie mit Motion Capturing aufgenommene Boxenstopps und bis auf zehn Zentimeter Genauigkeit gescannte Rennstrecken versprechen eine höchst interessante Simulation. Ein „persönlicher Mechaniker" hilft Ihnen beim Tunen des Wagens, damit Sie im Rennen oder bei Multiplayer-Spielen die Nase vorn haben. Über das Internet möchte Microsoft die Spieler ständig mit den aktuellen Daten der echten Rennserie bestücken und so für noch mehr Authentizität sorgen. Geplanter Veröffentlichungstermin ist Winter 1997.


In ein flottes Indycar versetzt Sie Microsofts CART Precision Racing.


3D-Karten-Unterstützung sorgt für hervorragende Grafiken.

Power Boat

Endlich etwas Neues: Interplay veröffentlicht mit Power Boat Anfang nächsten Jahres ein Rennspiel auf dem Wasser. Wie die Konsolenprogrammierer zuvor haben nun auch die PC-Designer den Reiz von flotten Rennen auf dem Wasser entdeckt. Mit sechs verschiedenen PS-starken Schnellbooten jagen Sie über neun Kurse und müssen auch waghalsige Sprünge absolvieren. Power Boat unterstützt 3D-Karten, Netzwerke und vermittelt vor allem ein völlig neues Fahrgefühl.



Flotte Grafik und das völlig neue Fahrgefühl lassen auf einen Renner hoffen.



Interplays Power Boat ist das einzige Rennspiel auf dem Wasser.

und Anekdoten von Mario Andretti und seinen beiden Söhnen – das Spiel soll um Weihnachten auf den Markt kommen. Einen gänzlich anderen Weg geht **XCar: Experimental Racing** von Bethesda Softworks, dem wir einen eigenen Kasten gewidmet haben. Das bislang nur im Bundle mit PowerVR-Karten erhältliche **Ultimate Race** erscheint jetzt für die 3Dfx-Chips und wird um einen Mehrspieler-Modus, neue Strecken und weitere Autos ergänzt. Ab Herbst soll es dann auch ohne Karte erhältlich sein. Eine realistische Simulation der Rennen mit den Indycars soll **CART Precision Racing** von Microsoft werden, zu dem Sie im entsprechenden Kasten mehr erfahren. Ziemlich schmutzig werden Sie bei **SODA Off-Road Racing** von Papyrus, bei dem Sie tonnenschwere Trucks über schlammige Pisten hetzen. Zahlreiche Tuning-Optionen und ein Streckeneditor sollen für Langzeit-Motivation sorgen. Erscheinen soll das Spiel im Winter 1997. Einziges Rennspiel mit Motorrädern der ganzen E3 war **Manx TT**, die Umsetzung des bekannten Spielhallen-Automaten von Sega, dem wir einen Extrakasten gewidmet haben. Ebenfalls besondere Beachtung verdient **Power Boat** von Interplay, das einzige Rennspiel auf dem Wasser. **Florian Stangl** ■

Formel-1-Simulationen

Bei den Rennspielen dominiert klar die Formel 1 als am meisten simulierte Rennklasse. Gleich drei neue Produkte gehen ab Herbst an den Start, wobei zwei Hersteller aufpolierte Nachfolger ins Rennen schicken und ein Newcomer sich Hoffnung auf die Pole Position macht. **Formel 1: Championship Edition** ist der deutlich aufgepäppelte Erbe des eindrucksvollen Formel 1-Debüts von Psygnosis und wird wesentlich simulationslastiger. Fans der beiden Schumacher-Brüder wird freuen, daß die Daten auf der 97er-Saison basieren und demnach Ralf in seinem Jordan sitzt, Michael den Ferrari steuert und auch Heinz-Harald Frentzen endlich im Williams seine Runden zieht. Abgerundet wird das neue Outfit durch die neuen Kurse in Österreich und Melbourne sowie die neu designte Strecke von Silverstone. Das Fahrverhalten der Boliden wollen die Designer deutlich realistischer gestalten, was natürlich höhere Ansprüche an den Piloten stellt. Um Einsteiger nicht zu vergraulen, wird es weiterhin Brems- und Lenkhilfen zur Auswahl geben. Der leichte Arcade-Modus wird mit Power-Drifts und deutlich spektakuläreren Crashs aufgewertet, wogegen Sie in der Variante Grand Prix mit Wetteränderungen während des Rennens, dem kompletten Regel- und Flaggensystem sowie einer ausgefeilten Boxenstrategie samt Telemetriedaten rechnen dürfen. Neu integriert sind eine Cockpitsicht mit Lenkrad und Rückspiegeln sowie ein Mehrspieler-Modus per Netzwerk für bis zu acht Fahrer. Für die rasante Grafik setzen die Designer von Bizarre Creations wieder voll auf den 3Dfx-Chip, andere Grafikbeschleuniger wie der Rendition Vérité sind aber angedacht. Noch einen Tick realitätsnäher als der Psygnosis-Konkurrent soll **F1 Racing Sim** von Ubi Soft werden, das wir Ihnen in einem ausführlichen Preview in diesem Heft vorstellen. Für den Nachfolger von Power F1 mit dem Arbeitstitel **F1** haben sich die französischen Entwickler von Lankhor mit den Designern von McLaren zusammengesetzt, um für Eidos Interactive eine möglichst originalgetreue Umsetzung des Formel 1-Zirkus abzuliefern. Die Fuji-Lizenz sorgt für die exakten Daten aus der Saison 1995, die mit den entsprechenden Fahrern, Teams und Fahrzeugen in F1 Einzug finden. Auch in diesem Spiel soll der Fahrer alle Möglichkeiten besitzen, in der Box seinen Boliden an die 17 Strecken anzupassen. Die Künstliche Intelligenz der Computergegner soll deutlich ausgereifter sein und sogar individuelle Fahrstile erkennen lassen. Diverse Wettereinflüsse sorgen während des Rennens für immer wieder andere Bedingungen und etliche Kameraperspektiven für das entsprechende Feeling wie bei Fernsehübertragungen. Lankhor will sogar einen Netzwerk-Modus für bis zu 26 menschliche Fahrer einbauen.



Formel 1: Championship Edition von Psygnosis soll deutlich simulationslastiger werden.



Zahlreiche Tuning-Optionen und der bisher vermißte Rückspiegel sollen den Nachfolger aufwerten.



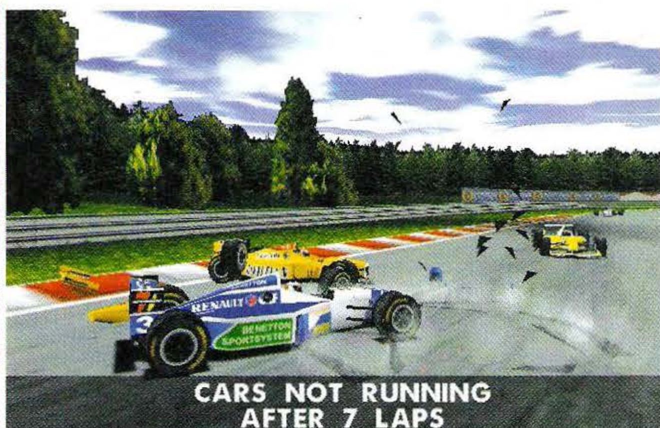
Eidos' Power F1-Nachfolger mit dem Arbeitstitel F1 bietet bessere Grafiken und mehr Optionen.



Ubi Softs F1 Racing Sim will mit 3Dfx-Support und höchstem Realismus Grand Prix 2 schlagen.



Brillante Grafiken und akkurat designte Kurse entzücken bei F1 Racing Sim nicht nur Kenner.



Ein fataler Crash: Damon Hill darf nach der Kollision zu Fuß in die Box marschieren.

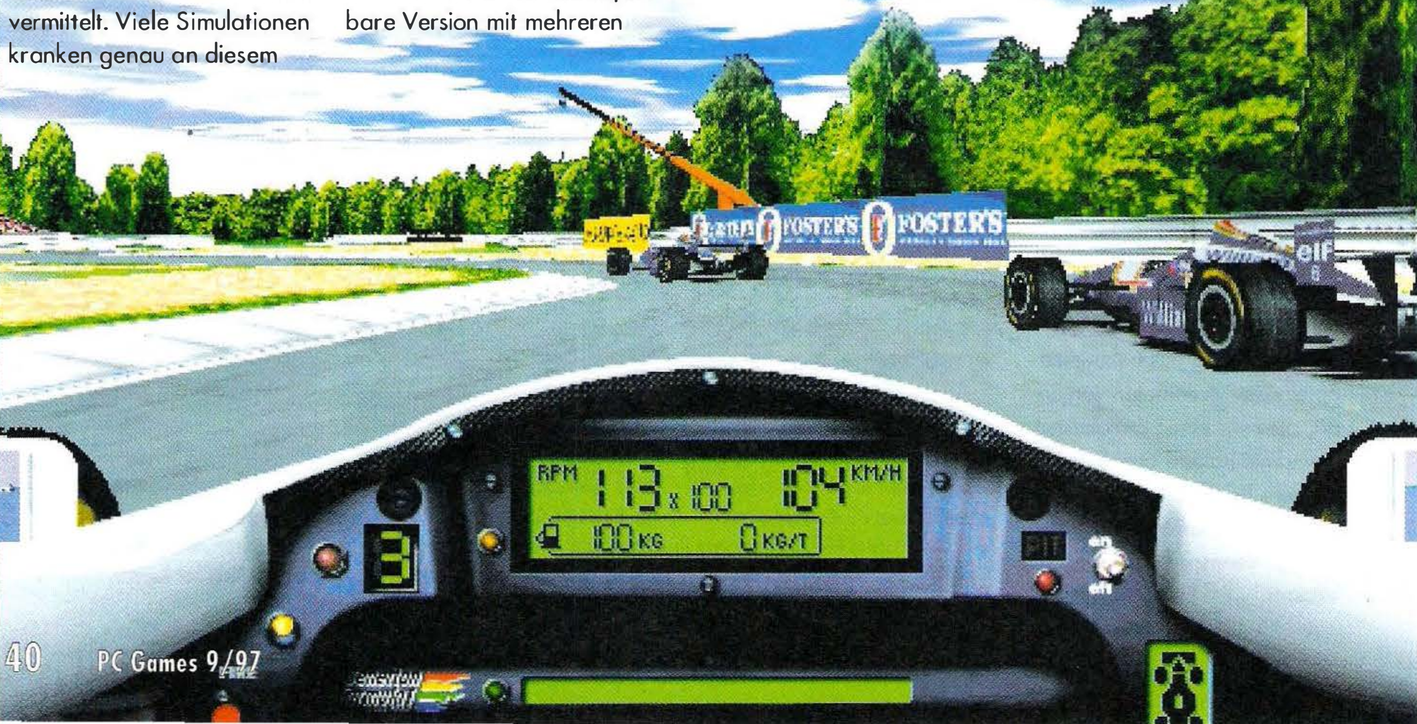

Bei leichteren Zusammenstößen kann man sich oft noch in die Box schleppen.

F1 Racing Simulation

Blitzstart

Ein neuer Referenztitel kündigt sich an: Ubi Softs F1 Racing Simulation rüttelt kräftig am Thron von Grand Prix 2. Mit brillanten Grafiken, den meisten Tuning-Optionen und einem Netzwerk-Modus wollen die Franzosen an die Pole Position. Wir haben die aktuelle Preview-Version bei einem Boxenstopp gründlich unter die Lupe genommen.

Was ist der Reiz an einem Rennspiel? Vor allem der Geschwindigkeitsrausch. Dieser tritt aber erst dann auf, wenn Sie auf der langen Gerade von Hockenheim mit über 300 km/h rasen und die Grafik diesen Eindruck auch vermittelt. Viele Simulationen kranken genau an diesem Punkt, nicht aber Ubi Softs F1 Racing Simulation. Hier kann der Blick auf den Tacho schon mal entfallen, man spürt einfach, wie schnell man fährt, und kann so die Bremspunkte optimal ansteuern. Auf der diesjährigen E3 zeigten die Franzosen erstmals eine spielbare Version mit mehreren Kursen und 3Dfx-unterstützter Grafik, die so manches Staunen hervorrief und die Spitzenposition von Grand Prix 2 als Referenz-Simulation ernsthaft gefährdet. Wir haben uns das Spiel in heimischen Gefilden noch einmal intensiv zu Gemüte geführt, um Ihnen F1 Racing Simulation mit all seinen Features zu präsentieren. Generell gibt es zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die sich grundlegend unterscheiden. Mit „"Easy" fährt sich der Wagen viel gutmütiger, und mit den Fahrhilfen gelingt auch Einsteigern die eine oder andere schnelle Runde. Durch den dunklen Reifenabrieb ist auch die Ideallinie gut zu erkennen, was schnell zu ersten Erfolgen, auch für action-orientierte Fahrer, führt. Bis dahin unterscheidet sich F1 Racing Simulation noch nicht viel von Spielen wie Formel 1 von Psygnosis, doch im „Realistic"-Modus werden selbst Profis gefordert.



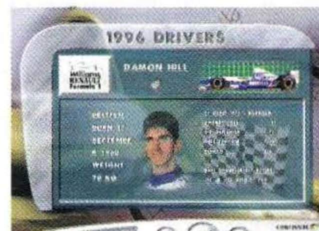


Laut Ubi Soft soll hier jeder Baum am richtigen Platz stehen.



Die Casino-Kurve in Monaco sorgt immer wieder für Rempeleien.


Das Renngeschehen dürfen Sie sich bis ins Detail beliebig einstellen.



Zu jedem Fahrer werden Statistiken und ein Portrait angezeigt.

Realismus dank Renault

Ubi Soft hat für das Fahrverhalten der Boliden eng mit Christophe Gandon, dem Simulationsexperten des französischen Rennstalls Renault, zusammengearbeitet.
Gandon entwickelte für F1 Racing Simulation eine mathematische Formel, die das Verhalten des Wagens kontrolliert. Programmierer Dominique Duvivier setzte die Formel für das Spiel um, bevor sich das Team an die Feinarbeit machte, um die Auswirkungen von Reifenschäden oder des Verlusts eines Spoilers zu simulieren. Insgesamt sechs Monate Zeit investierte Ubi Soft allein in diese Feinabstimmung. Das Ergebnis bemerkt der Spieler sofort auf der Piste. Vom realistischen Holpern über die Curbs bis hin zu brachialen Drehern bei zuviel Gas in den Kurven stimmt das Feeling. F1 Racing Simulation fährt sich dadurch ähnlich komplex wie Grand Prix 2 von MicroProse.

Flieg, Spoiler, flieg

Auch die Auswirkungen eines Crashs wirken überzeugend, denn bei einem Rempler fliegt nicht gleich der ganze Reifen weg, sondern eine kleine Anzeige informiert durch das Aufblinken des beschädigten Teils, daß etwas nicht stimmt. Hat beispielsweise der linke Hinterreifen etwas abbekommen, werden Sie schnell merken, daß der Wagen die Spur nicht hält und in Kurven viel anfälliger für Fahrfehler ist. Dann hilft nur noch schleunigstes Aufsuchen der Box, um den Flitzer nach Möglichkeit wieder zu reparieren. Positiv fällt auf, daß nach einem Zusammenstoß in einer engen Kurve nicht gleich der ganze Spoiler Schrott ist, sondern nur beschädigt wird. Dadurch verlieren Sie zwar Anpreßdruck, aber der Wagen läßt sich noch halbwegs sicher beherrschen. Fällt der Flügel dagegen ganz ab, kann es sogar passieren, daß ein anderer Wagen diesen rammt und durch die Gegend schleudert. Von den Gras- oder Schotterzonen sollten Sie sich speziell im Profi-Modus fernhalten, denn zum einen ist der Wagen dort kaum noch zu steuern, zum anderen ist die Gefahr sehr groß, daß man den Motor versehentlich abwürgt. Sie sollten sich also in jedem Fall langsam mit den Boliden vertraut machen und anfangs auf die Hilfen zurückgreifen oder sich dem interaktiven Fahrlehrer anvertrauen. Datenfreaks werden sich über die Statistiken zu den einzelnen Strecken freuen, die vor dem Start eingeblendet werden. Dort erfahren Sie so interessante Details wie den jeweiligen Rundenrekord oder die Streckenlänge. Noch sind die Feinarbeiten nicht abgeschlossen, denn sobald alle Strecken und Optionen eingebaut sind, wird der Renault-Testfahrer Jean Christophe Bouillon F1 Racing Simulation auf Herz und Nieren prüfen und etwaige Schwächen mit dem Team gemeinsam ausmerzen.

Schrauben nach Herzenslust

Ähnlich realistisch gehalten ist das Tuning der Wagen, wofür



Nie war die Wahl der Reifen entscheidender als bei F1 Racing Simulation. Die Temperatur wird sogar an drei verschiedenen Stellen gemessen.



F1 Racing Simulation ist die erste Simulation, bei der Sie sogar die Motorleistung ändern dürfen. Jede Drehzahlerhöhung wirkt sich aber auf die Zuverlässigkeit der Maschine aus, was im Rennen fatale Folgen haben kann.

Welche Saison?

Da Ubi Soft sich die Lizenz von 1996 sichern konnte, finden sich die Fahrer so in ihren Teams und Wagen wieder wie in der letztjährigen Saison. Ralf Schumacher ist demnach leider nicht dabei, dafür sitzt Damon Hill noch in seinem starken Williams Renault, und Heinz-Harald Frentzen ist noch beim Sauber-Team. Michael Schumacher sitzt selbstverständlich in seinem roten Ferrari und hat mit Ihrer Hilfe hoffentlich bessere Chancen auf den Weltmeistertitel als vergangene Saison.



Dank der brillanten 3D-Engine und der FOCA-Lizenz wirkt F1 Racing Simulation im Replay-Modus wie eine Fernsehübertragung.

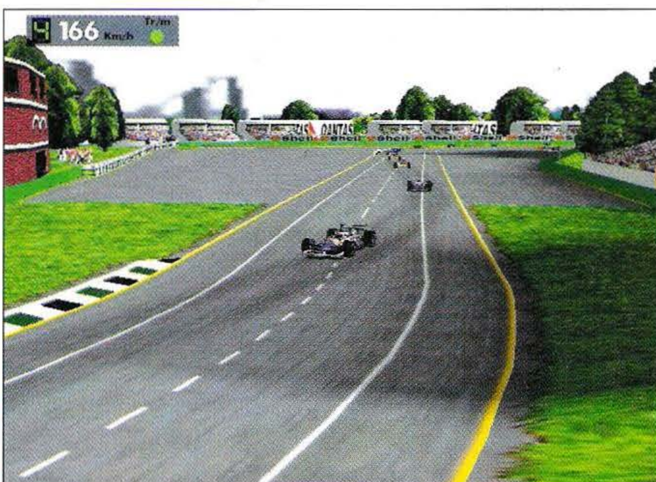
sich die Designer von Ubi Soft das Fachwissen von Christian Blum, Ingenieur bei Renault, holten. Im Setup-Menü lassen sich alle relevanten Details verändern, wie beispielsweise die Übersetzung, was bequem mit der Maus und Schiebereglern für jeden Gang geschieht. Ebenso einfach justieren Sie die Federung, die Bremsbalance, die Höhe des Wagens oder die Spoiler. Sogar die Dicke der Schutzblöcke unter dem Wagen gegen Bodenwellen läßt sich bestimmen. Noch mehr Optionen haben Sie bei der Wahl der Reifen, was der Zusammenarbeit Ubi Softs mit Michelin entspringt. Nach einer Testfahrt erfahren Sie die Temperatur an drei verschiedenen Stellen und können so noch besser den Wagen auf die Strecke abstimmen. Damit Einsteiger nicht gleich überfordert werden, liefert Ubi Soft einige Setups mit, Profis dürfen sich dagegen nach Herzenslust austoben. Vor dem Rennen legen Sie noch die Boxenstrategie fest, wobei Sie zwischen einem und vier Tankstopps wählen dürfen. Auch die mitzunehmende Spritmenge wird bequem mit der Maus bestimmt. Weitere Optionen wie die Wetterverhältnisse, die Länge des Rennens oder die Zahl der Gegner und deren Können sind ebenfalls eine Sache weniger Sekunden. Viel Mühe gaben sich die Franzosen bei der Gestaltung der Strecken, wobei sie wieder von der Kooperation mit Renault profitierten.

Vier Monate für Monaco

Bei einem Besuch in den Testwerkstätten des Rennstalls nahmen sie die Motorengeräusche für das Spiel auf und erhielten auch die passenden Eindrücke über die Atmosphäre in einem Rennteam. Renault versorgte die Entwickler zusätzlich mit über 160 Stunden Videofilmen, auf denen alle Rennstrecken detailliert zu sehen sind. Zusammen mit den Originalplänen der einzelnen Kurse entstanden dann in monatelanger Arbeit Drahtgittermodelle, die zuletzt mit bis zu 150 verschiedenen Texturen beklebt wurden. Allein der Kurs in Monaco kostete die Grafiker vier Monate Zeit, bis alles perfekt war. Da sich die Daten auf die Saison 1996 beziehen, stehen 16 Kurse zur Auswahl, inklusive der damals neu aufgenommenen Strecken von Melbourne und dem Nürburgring. Die Grafikengine ist übrigens eine überarbeitete Version der POD-Engine und soll zusammen mit einer 3Dfx-Karte ab einem Pentium 120 flüssig laufen. Wer einen kleineren Rechner besitzt, kann eine Reihe von Details abschalten oder die Auflösung von 640x480 Pixel auf 640x400 oder 512x386 Bildpunkte reduzieren.

TV-gerechte Präsentation

Schon die erste Runde mit F1 Racing Simulation fasziniert, denn so gut wie nie treten die gefürchteten Pop-Ups auf, wenn der Rechner einzelne Teile der Grafik erst nach und nach einblendet. Wie bei guten Arcadespielen steht die Grafik komplett bis zum Horizont. Die Engine ist so leistungsstark, daß selbst in der uns vorliegenden frühen Version keine Geschwindigkeitsverluste auftraten, wenn man beispielsweise die rechenintensive Kurve am Hafen von Monaco fährt oder aus der Cockpitsicht in eine der beiden Verfolgerperspektiven wechselt. Zusätzlich gibt es noch den TV-Modus, der das Rennen wie eine Fernsehübertragung zeigt. Passend dazu werden alle Rundenzeiten oder Ausfälle, dank der FOCA-Lizenz, authentisch angezeigt, was die Atmosphäre zusammen mit der fast fotorealistischen Grafik noch weiter erhöht. Originalgetreu präsentieren



Hier erkennen Sie gut die Schatteneffekte, die im Rennen für unterschiedliche Sichtverhältnisse und zusätzliche Schwierigkeiten sorgen.



Monte Carlo war die aufwendigste der 16 Strecken für die Designer von Ubi Soft, die allein daran rund vier Monate feilten.



Wie hoch die Grafikqualität der auf Daten von Renault basierenden Boliden ist, erkennen Sie an dieser Nahaufnahme.

sich auch die Boliden, denn Ubi Soft erhielt von Renault die exakten Abmessungen, nach denen dann erst Drahtgittermodelle entstanden, die wieder mit Texturen überzogen wurden. Jeder Wagen besitzt ein eigenes, authentisches Cockpit, das im Gegensatz zu Formel I von Psygnosis auch mit zwei Rückspiegeln ausgestattet ist.
Sie dürfen natürlich die damalige Saison komplett nachfahren und so um den Titel des Weltmeisters kämpfen, doch Ubi Soft hat noch eine Reihe weiterer Rennoptionen im Angebot.

Geisterfahrer

Neben dem Einzelrennen auf einem beliebigen Kurs gibt es die Möglichkeit, eine zufällig zusammengestellte Saison zu absolvieren oder im Modus „Time Attack" gegen die eigene Bestzeit zu fahren. Auf Wunsch geht dies auch gegen einen sogenannten „Ghost", also gegen ein von Ihnen zuvor gefahrenes Rennen, wobei dann Ihr Wagen als Schatten mitfährt. So lernt man auch schnell eigene Schwachpunkte kennen und kann diese gezielt ausmerzen. Außer der Fahrt gegen Computergegner gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, gegen menschliche Spieler anzutreten. Mit Modem oder Nullmoden spielen Sie zu zweit gleichzeitig, per Netzwerk sind es aber bis zu acht Piloten, die um den Sieg rangeln. Wenn Sie diesen Bericht lesen, ist Ubi Soft bereits beim abschließenden Feintuning und der Fehlerbeseitigung, so daß wir mit einem Testmuster für die übernächste Ausgabe der PC Games rechnen.

Florian Stangl ■

Reicht meine Hardware?

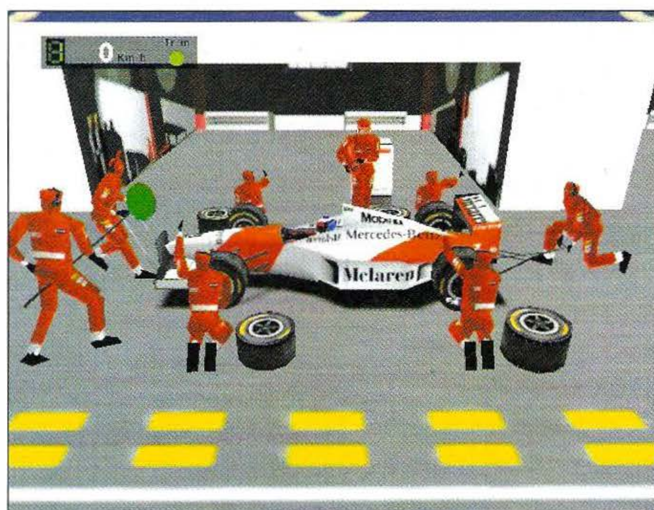
Die uns vorliegende Version benötigte noch einen Pentium mit 166 oder besser 200 MHz, aber Ubi Soft hat versprochen, daß für die Verkaufsversion schon ein Pentium 120 ausreichen soll. In jedem Fall benötigen Sie eine 3D-Grafikkarte, wobei in jedem Fall die Voodoo-Chips (Graphics und Rush) von 3Dfx Interactive unterstützt werden. Aller Voraussicht nach kommen auch die Besitzer von PowerVR-Korten in den Genuß einer speziell angepaßten Version. Eine Direct-3D-Variante für andere Grafikkarten wird es wohl nicht geben.



Strecken und Fahrzeuge sind bis ins Detail sorgfältig nachgebildet.



Die Ideallinie wird durch den dunklen Reifenabrieb angedeutet.



Bei den Boxenstopps lassen sich auch kleinere Schäden beheben.



Die Einblendungen der schnellsten Runden entsprechen der Realität.

STRATEGIE & WIRTSCHAFT

Inventur

E3 ist...wenn sich mehrere Dutzend Hersteller fest vornehmen, das perfekte Echtzeitstrategiespiel zu produzieren. E3 bedeutet aber auch, daß sich der Besucher bei den meisten Ständen förmlich zum Ausprobieren der dargebotenen Command & Conquer-Plagiate überwinden muß – so „normal" sahen die meisten Neuheiten dieses Genres aus. Daß es dennoch genügend Highlights aus den Bereichen Strategie und Wirtschaft zu sehen gab, beweisen wir Ihnen auf dieser und den nächsten vier Seiten.

Panzer, Raketenwerfer, Kampfhubschrauber und Kreuzer sind out – zumindest in Echtzeitstrategiespielen. Als neuester Schrei gelten Katapulte, Rammböcke, Schwerter, Hellebarden und Belagerungstürme. Im Ernst: Mittelalterliche Blutrünstigkeiten sind schwer im Kommen – allen voran **Myth** von Bungie Software. Myth ist im Grunde nichts anderes als ein Braveheart im Echtzeitstrategie-Format: Das 3D-Terrain unterliegt physikalischen Gesetzmäßigkeiten und wird u. a. durch das Wetter beeinflußt (Schnee und Schlamm zehren z. B. an den Kräften Ihrer Truppen). Wem WarCraft 2 zu "brav" war, dem wird hier der eine oder andere kalte Schauer über den Rücken laufen. Historisch genauer nimmt's **Plague** von Eidos Interactive, das in derselben Epoche wie Myth spielt und einen höheren Wi-Sim-Anteil aufweist. Ebenso wie im Falle von Myth wird auch für die 3D-Welt von Plague völlige Bewegungsfreiheit versprochen. Plötzlich auftretende Naturkatastro-




Alles andere als eine mittelalterliche Idylle herrscht bei Plague (Eidos).

phen und Seuchen raffen ihre Armeen (bestehend aus bis zu 30 verschiedenen Einheiten) bei Land- und Seeschlachten dahin. Mittelalterliches zum dritten: Bei **Siege** von Telstar erobern ihre Mannen 20 stattliche Burgen – natürlich in Echtzeit.

Fortsetzung folgt

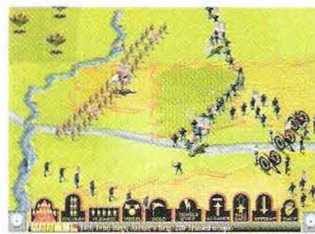
Faustregel: Zu jedem halbwegs erfolgreichen Echtzeitstrategiespiel wird es Fortsetzungen geben. Unter anderem befinden sich **KKND 2** (Beam Software/ Electronic Arts) und **WarWind 2** (SSI) in der Entwicklung. Letzteres machte Ende 1996 als launiger WarCraft 2-Clone von sich reden und wird mit „Humand Onslaught" fortgesetzt – inklusive einer Kollektion frischer Einheiten, vier Kampagnen mit rund 50 Missionen und üppig animierten Landschaften. Ebenfalls aus dem Hause SSI kommt **Warhammer: Dark Omen,** das auf dem Fantasy-Brettspiel-System von Games Workshop basiert und den Titel „einziges Actionstrategiespiel mit Vollbild-Darstellung und echtem 3D-Terrain" für sich beansprucht. Im Klartext: Während Sie Ihren Feinden auf den Pelz rücken, darf das HiColor-3D-Schlachtfeld beliebig gezoomt und gedreht werden – auf Wunsch angetrieben von MMX-Prozessoren und 3D-Beschleunigerkarten. Elfen, Zwerge, Feen, Riesen und Drachen spielen auch die Hauptrolle in **Lords of Magic** von Impressions, einem Fantasy-Strategiespiel im WarCraft-Format (offizieller Nach-


Lords of Magic (Sierra) ist quasi ein WarCraft 2 für Fortgeschrittene.

folger von Lords of the Realm 2). Beim Forschen, Bauen und Kämpfen werden Echtzeit- und Spielzug-Elemente verknüpft. Features: 80 Kreaturen, 60 Anführer, 160 Zaubersprüche und Battle.Net-Fähigkeit.

Im Schatten des Ochsenfroschs

Daß sich auf dem Bullfrog-Stand bei Electronic Arts wahre Menschentrauben unter dem Logo mit dem Ochsenfrosch bildeten, lag nicht nur an der ersten spielbaren Version von **Populous 3**: Alle wollten Peter Molyneuxs **Dungeon Keeper** sehen – die Welle der Begeisterung schwappt derzeit erst von Europa in die USA. Doch der Ex-Bullfrog-Vordenker war nicht der einzige Superstar bei Electronic Arts – die üppige Dekoration ließ erst gar keinen Zweifel aufkommen: Sid Meier weilt in Atlanta! Und so war's dann auch: Sid Meier, Designer von Sid Meiers Civilization und Sid Meiers Railroad Tycoon,


Historisch Fundiertes von Sid Meier: Gettysburg spielt sich in Echtzeit ab.

führte höchstpersönlich **Sid Meiers Gettysburg** vor, entwickelt von Sid Meiers Firma Firaxis. Besondere Kennzeichen: Kombination aus Echtzeitstrategie und Spielzügen, eine angeblich umwerfend gute KI, 3D-Terrain, acht Zoomstufen, bis zu acht Spieler im Multiplayer-Modus, Zufallsgenerator für unendlich viele Szenarien und eine ganz ansehnliche Grafik. Und natürlich das Spieldesign von Sid Meier...

Andere Welten

Was in den USA als **The Tone Rebellion** in die Läden kommt, wird man hierzulande allenfalls als Untertitel von **Leviathan** lesen. Gemeint ist in beiden Fällen dasselbe, nämlich ein absolut abgefahrenes Echtzeitstrategiespiel von The Logic Factory (Ascendancy). Sehr mystisch, sehr gerendert und sehr fertig: Das Spiel ist derart weit fortgeschritten, daß wir es bereits in der nächsten Ausgabe testen. Vier außerirdische Rassen mit


Herzlich willkommen: Für die Belagerer halten Ihre Untertanen glühendheißes Öl bereit, das in großzügigen Mengen von den Zinnen gekippt wird (Siege).

Petra Maueröder über ihr Messe-Trauma



Man hätte des Nachts ins Kopfkissen des Hotelbetts schluchzen wollen: SimCity ist tot. Zumindest schein-tot. Nachdem ich SimCity 3000 live gesehen und angespielt hatte, war für mich die Messe auch schon wieder vorbei. Und das ging nicht nur mir so – betretenes Schweigen bei den Schaulustigen am Maxis-Stand dokumentierte das blanke Entsetzen über die Demontage eines Kultspiels. Verzweifelte "Gibt's das Ganze auch in isometrisch?"-Anfragen wurden mit einem diabolischen Grinsen verneint. Hauptsache: 3D. Weihnachten 1997 soll's rauskommen. Bis dahin hat Maxis noch Zeit, aus einem (meines Erachtens) verkorksten Konzept und einer offensichtlich ungeeigneten Engine ein Spiel mit dem süchtigmachenden Gameplay von SimCity 2000 zu machen. Wesentlich erfreulicher hingegen war das hohe Niveau der kommenden Echtzeitstrategiespiele (allen voran StarCraft und Total Annihilation) und Wirtschaftssimulationen. Allerdings: Wenn man zur Zeit von Wirtschaftssimulationen spricht, meint man eigentlich Aufbaustrategiespiele. Der Industriegigant, Anno 1602, Age of Empires – so sieht die Zukunft dieses Genres aus. In den meisten Fällen wird das friedliche Dahinsiedeln noch mit einem Schuß Echtzeit-Kampf angereichert. Und das bedeutet gleichzeitig: Abgesehen von Fußball- und Formel 1-Managern kann man die Ära der traditionellen "deutschen" WiSims im Planer- und Patrizier-Stil wohl endgültig abhaken. Abhaken kann man auch die Hoffnung, daß Command & Conquer: Tiberium Sun, Die Siedler 3, WarCraft 3 oder Civilization 3 innerhalb der nächsten zwölf Monate auftauchen. Trost spendet Ihnen in der Zwischenzeit ein quietschfideles LCD-Lebewesen: das PC-Tamagotchi – für alle, die sich kein buntes Plastikei um den Hals hängen wollen.



















(BattleTech-)Lizenz zum Töten: Als „MechCommander" (MicroProse) dirigieren Sie Kampfroboter in Echtzeit durch isometrische Szenarien.



Bei 7th Legion (MicroProse) bleibt der Sieger bis zum Ende völlig offen.



Alles andere als eine einsame Angelegenheit: Sole Survivor (Westwood).

charakteristischen Eigenschaften und Einheiten bekriegen sich in **WarBreeds** von Brøderbund. Ähnlich wie in Gene Wars von Bullfrog werden die Waffensysteme der Lebewesen durch Genmanipulation verändert; die Kombination verschiedener Individuen läßt völlig neue Kreaturen mit überraschenden Fähigkeiten entstehen. Auf fast die gleiche Idee ist Maxis bei **Chromaform** gekommen, das 30 Missionen umfaßt und mit einem Level-Editor ausgeliefert wird. Markerschütternde Echtzeitstrategie im Battle-Tech-Universum verspricht MicroProse mit **MechCommander:** Bei 30 Einsätzen kontrollieren Sie bis zu zwölf Upgradefähige Exemplare der berühmten MechWarrior-Kampfroboter. Das Pendant von Sierra heißt **CyberStorm 2**, verzichtet auf die bisherige Unterteilung in Spielzüge und basiert auf der Earthsiege-Serie von Dynamix. Vom selben Spiele-Multi kommt **Outpost 2**: Das Science-Fiction-Strategiespiel umfaßt 80 Gebäude und 60 Einheiten und kann optional auf das Planetenkolonie-Management beschränkt werden.

In the army now

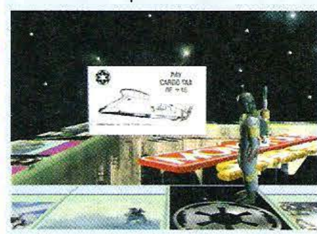
Völlig auf Rohstoffe verzichtet **7th Legion** von MicroProse – Credits für den Bau von Gebäuden werden ausschließlich durch den Abschuß von Gegnern verdient. Weitere Besonderheit: Das Zücken eingesammelter „Ereigniskarten" kann den Spielverlauf völlig umkrempeln, indem beispielweise bestimmte Einheiten upgegradet bzw. zerstört werden. **Ubik** von Cryo Interactive entsteht nach der Romanvorlage von Philips K. Dick (Blade Runner, Total Recall) und spielt in einer düsteren Zukunft, in der die Städte von Banden kontrolliert werden. Der Actionstrategie-Hammer enthält u. a. Elemente aus Rollenspielen; so ist es beispielsweise möglich, seinen Charakter zu trainieren und im Laufe der Zeit zu verbessern.

Was ist eigentlich mit...?

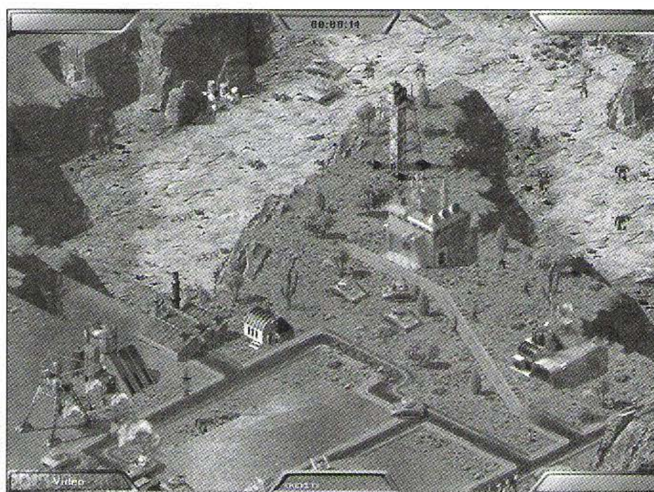
Ungefähr zeitgleich werden im Herbst einige längst überfällige Echtzeitstrategie-Kracher auf den Markt kommen: **Conquest Earth** (HiColor-Alien-Invasion von Eidos Interactive), **Dark Reign** (wurde von Activision grafisch stark überarbeitet) und **Dominion** (7th Levels Science Fiction-Kampf in 1.024x768 Bildpunkten). Zum Favoritenkreis dieses Genres gehört zweifellos auch **Mayday** von Media Publishing, das mit isometrischen 3D-Szenarien, mehreren Höhenstufen, 30 extrem abwechslungsreichen Missionen und 80 Einheiten bzw. Gebäuden aufwartet. Cavedogs **Total Annihilation**, eine Ausgeburt an Innovation, stellen wir Ihnen in einem gesonderten Preview vor. Neben Dark Reign arbeitet Activision bekanntermaßen an einem Internet-Echtzeitstrategiespiel namens **NetStorm.** Selbiges planen die Westwood Studios mit **Sole Survivor** (deutscher Titel: Einsame Entscheidung), dem Internet-Spin Off zu C&C: Der Tiberiumkonflikt. Maximal 50 Personen steuern jeweils eine (!) Einheit – wer als letzter übrigbleibt, hat gewonnen. Davon abgesehen haben Brett Sperry & Co. für die nächsten Monate keine Command & Conquer-Fortsetzung in Planung. Darüber freut sich besonders Hauptkonkurrent Blizzard: Wenn Sie die Sonder-Beilage in dieser Ausgabe gelesen haben, werden Sie die Einschätzung

Monopoly Star Wars Edition

Unter dem Motto „Mögen die Würfel mit Euch sein" wird sich demnächst die CD-ROM-Umsetzung der Monopoly Star WarsEdition in unserer Galaxis blicken lassen. Da nützt auch der stärkste Hyperspeed-Antrieb nix: Wenn Han Solo mit seinem Millennium Falcon auf der Schloßallee landet, wird's richtig teuer. 800 Animationen, der Original Soundtrack in Audio-Qualität und Moderator C3PO zaubern Krieg der Sterne-Atmosphäre ins Wohnzimmer. Und: Ebenso wie das Original CD-ROM-Monopoly ist auch die Star Wars-Edition internetfähig. Wer sich beeilt und ein paar Mark drauflegt, kann für ca. DM 130,- eine limitierte Sammleredition (inklusive drei Goldmünzen à 3.000 Credits, Echtzeit-Zertifikat und einer Anakin Skywalker-Zinnfigur) abstauben. Aber niemals vergessen: Immer den Wookie gewinnen lassen...



Auch ein Boba Fett entkommt den Ereigniskarten nicht.



Made in Germany: Mayday von Media Publishing erweitert das C&C-Konzept um mehrere Höhenstufen und glänzt mit Auflösungen bis 800x600 Punkte.

vieler Messebesucher teilen, daß **StarCraft** DAS Echtzeitstrategiespiel dieses Jahres wird.

Baustellen

Zu einem würdigen Civilization-Thronfolger könnte **Age of Empires** von Microsoft avancieren, bei dem Sie eine von zwölf Zivilisationen (Griechen, Ägypter, Perser, Assyrer usw.) anführen. Der Aufbau der Streitkräfte, der Abbau von Rohstoffen, die Erforschung neuer Technologien und die Versorgung der Bevölkerung mit Nahrungsmitteln und Rohstoffen stehen bei diesem Aufbau-/Echtzeitstrategiespiel im Mittelpunkt. Übrigens: Für Civilization 2 erscheint in Kürze **Ultimate Civ 2**, mit dem Sie eigene Szenarien, Einheiten und Städte kreieren können; originelle Missionen (z. B. „Mars" und „Atlantis") werden bereits mitgeliefert. Ebenfalls geschichtlich angehaucht ist **Imperialismus** von SSI, das im gleichnamigen Zeitalter spielt. Zu den verblüffend wenigen Weltraumkolonisationsspielen zählt neben **Rebellion** (siehe Kasten) auch **Tycho Rising** von Maxis, das mit Unterstützung der NASA entstanden ist: Auf einer isometrischen Karte managen Sie eine Kolonie, indem Sie Wohngebäude, Kraft- und Bergwerke, Fabriken und landwirtschaftliche Anlagen installieren und gegen Attacken verteidigen – Parallelen zu Outpost sind also durchaus vorhanden. Release-Termin: Anfang 1998. Weiter fortgeschritten ist das schwarzhumorige **Constructor** von System 3 und Acclaim, das aber nicht gerade über die intuitivste Steuerung verfügt, wie arglose Testspieler am Acclaim-Stand feststellen mußten.

What´s hot and what´s not?

Eine streng subjektive Auswahl herausragender E3-Neuheiten:

- Vielversprechendstes Echtzeitstrategiespiel: StarCraft (Blizzard)
- Innovativstes Echtzeitstrategiespiel: Total Annihilation (Cavedog)
- Innovativstes Strategiespiel auf Rundenbasis: Incubation (Blue Byte)
- Ungewöhnlichstes Echtzeitstrategiespiel: Leviathan (The Logic Factory)
- Am sehnlichsten erwartete Fortsetzung: Populous 3 (Bullfrog)
- Größte Messe-Überraschung: Star Wars Monopoly (Hasbro Interactive)
- Größte Messe-Enttäuschung: SimCity 3000 (Maxis)
- Witzigstes Aufbaustrategiespiel: Constructor (Acclaim)
- Verheißungsvollste Wirtschaftssimulation: Anno 1602 (Sunflowers)
- Größte Menge an Pixel-Blut pro qm 3D-Terrain: Myth (Bungie Software)
- Wahrscheinlichster Civilization-Nachfolger: Age of Empires (Microsoft)
- Folgenschwerste Ankündigung: Tamagotchi (7th Level/Bandai)

Über die Runden gekommen

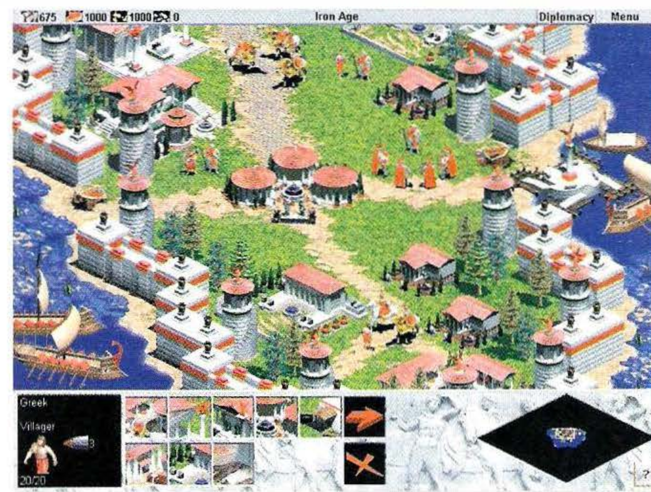
Nicht verwirren lassen: Was in Deutschland als „Jagged Alliance 2" verkauft wurde, hieß in den USA schlicht „Jagged Alliance – Deadly Games". Gemeint ist in beiden Fällen die Multiplayer-Version des rundenorientierten Sensations-Strategiespiels Jagged Alliance. Für das „richtige" **Jagged Alliance 2** hat sich Hersteller Sir-Tech diesmal sogar zu SVGA-Grafik in HiColor-Qualität hinreißen lassen, die einfach phänomenal aussieht. Sie stellen sich eine Crew aus über 50 Charakteren zusammen und nehmen Söldner-Aufträge an. Spielprinzip und Aufmachung erinnern dezent an X-COM: Apocalypse. Fans dieser brillanten Kombination aus Strategie und Rollenspiel dürfen sich zudem wieder auf coole Sprachausgabe-Statements ihrer Lieblings-Söldner freuen. Starke Ähnlichkeiten zu Apocalypse weist auch **Guardians: Agents of Justice** von MicroProse auf: Sie lotsen Ihr Helden-Team durch mehrstöckige, per Zufallsgenerator generierte, isometrische Welten und bekämpfen die Bewohner des jeweiligen Distrikts. Mehr als 80 verschiedene Fähigkeiten können kombiniert und verändert werden. Das Ganze passiert in Echtzeit bei **Police Quest: SWAT 2** von Sierra, bei dem Sie es mit Terroristen, Flugzeugentführern und Psychopathen zu tun bekommen. Bei der Hälfte der 30 Missionen dürfen Sie auch in die Rolle der Kriminellen schlüpfen. Und noch mehr Katastrophen: Waldbrände unter Kontrolle bringen, Unfallstellen räumen, Gefängnis-Revolten bekämpfen – das sind einige der Aufträge von Topwares Echtzeitstrategiespiel **Emergen-**

Anno 1602

„Im Grafikbereich alle bisherigen Simulationen in den Schatten stellen" wollen MAX Design (Burntime) und Sunflowers (Die Fugger 2, Haliday Island) mit dem Gemeinschaftsprojekt Anno 1602, einem Aufbaustrategiespiel, das genau den Geschmack der Siedler 2-Zielgruppe treffen dürfte. Auf einem gerade entdeckten Eiland lassen Sie im 17. Jahrhundert eine neue Kommune entstehen – mit Handwerkern, Bauern und Händlern, die ihre Waren mit den Computergegnern austauschen (darin liegt gleichzeitig der gravierendste Unterschied zu Blue Bytes Bestseller). Angesichts der knappen Ressourcen werden sich kleinere Auseinandersetzungen mit aufmüpfigen Gegnern allerdings nicht gänzlich vermeiden lassen. Erster Eindruck: Allein die Qualität der isometrischen Bilderbuch-Grafik mit ihren gerenderten Gebäuden und den possierlichen Animationen ist schlichtweg sensationell. In der kommenden Ausgabe werden wir Ihnen Anno 1602 in aller Ausführlichkeit vorstellen.



Wer sich näher heranzoomt, kann sich vom beispiellosen Detailgrad der gerenderten Anno 1602-Grafik überzeugen.



Die gerenderte Pracht von Age of Empires (Microsoft) sucht schon jetzt ihresgleichen. Neben den Römern können Sie elf weitere Völker übernehmen.



In SWAT 2 (Sierra) setzen Sie dieser Parkplatzschießerei ein Ende.



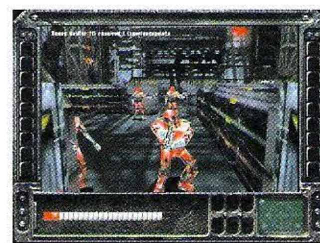
Unglaublich: Jagged Alliance 2 (Sir-Tech) jetzt mit HiColor-SVGA-Grafik!



Unfall auf der Landstraße: Mit dem Rettungshubschrauber holen Sie verletzte Personen ab und bringen sie ins Krankenhaus (Emergency/Topware).



Wurmkur: Worms 2 (Team 17) ist der kommende Multiplayer-Hit.



Blue Bytes Incubation nutzt die Extreme Assault-Engine weidlich aus.

cy, die Sie mit Hilfe von Feuerwehr-Löschzügen, Polizei- und Sanitätswagen erfüllen. Die Steuerung unterliegt C&C-Konventionen.

Our happy hardcore

M.A.X. 2 kommt! Allerdings scheint sich Designer Ali Atabek immer noch nicht zu „trauen", aus dem Nix-Halbes-und-nix-Ganzes-Programm ein Echtzeitstrategiespiel zu machen. Zu den Neuerungen zählt eine Art „Parallax-Scrolling" (Einheiten auf Bergen wirken „größer" als Einheiten im Tal). Gleichgeblieben ist die famose KI des Computergegners. Zuviel Echtzeit ist des Hexagonstrategiespiels Tod? Nicht, solange SSI Spiele wie **Steel Panthers 3** (Panzerschlacht auf noch größeren Karten), **Pacific General** und **Panzer General 3D** produziert. Vorsicht Falle: Das trendige „3D" im Titel bedeutet in diesem Fall nichts anderes, als daß seit neuestem gerenderte 3D-Panzer über die Äcker rumpeln. Den Hexagon-Strategen verbunden zeigt sich auch Sierra: **Civil War Generals 2** (Strategie im Amerikanischen Bürgerkrieg) ist bereits beschlossene Sache, ebenso wie **Battleground: Bull Run** und **Napolean in Russia**, beide von Talonsoft.

Infiziert

Endgültig von sechseckigen Feldern verabschiedet hat sich Blue Byte, auch wenn **Incubation** (Untertitel: „Time is running out") noch auf der Battle Isle-Saga basiert. Nach der „Schatten des Imperiums"-Bauchlandung (erschien dummerweise gleichzeitig mit Command & Conquer) entsteht in Mülheim an der Ruhr jetzt ein Strategiespiel auf Rundenbasis. Und im Gegensatz zu ähnlichen Programmen sieht Incubation einfach atemberaubend aus – kein Wunder, wenn man weiß, daß die Animationen mit der 3D-Engine von Extreme Assault entstanden sind. Als Anführer einer Sondereinsatz-Truppe lotst man Elite-Soldaten in Jagged Alliance-Manier durch recht komplexe Levels. Selbstverständlich ist das Ganze multiplayertauglich: Modem und Netzwerk werden unterstützt. Ein Mehrspieler-Modus gehört auch zu den Neuerungen von **Worms 2**, dem Nachfolger zu einem der spaßigsten Strategiespiele seit Lemmings: Sie kommandieren erneut eine Horde Würmer, die ihre rivalisierenden Artgenossen mit einem explosiven Arsenal an 60 neuen Waffen bekämpfen – diesmal sogar in SVGA.

Petra Maueröder ■

SimCity 3000

Erstmals live in Aktion war SimCity 3000 zu sehen, die 3D-Variante der berühmten Städte-Simulation. Die isometrische Perspektive wurde ersetzt durch eine Grafik-Engine, mit der Sie das Szenario ähnlich wie in Dungeon Keeper rotieren lassen können. Stufenloses Zoomen ermöglicht intime Einblicke in Fußgängerzonen und Schulhöfe, in denen Hunderte von Personen (zusammengesetzt aus 30 Kleidungsstücken und 50 Gesichtern) unterwegs sind. Mittels „Microsimulation" können Sie sich nicht nur über die Namen und Adressen jener Bewohner informieren, sondern auch über ihre Sorgen und Nöte, und entsprechend darauf reagieren. Statt dem Zuweisen von Busineß-Zonen, auf denen das Wirtschaftsleben fast automatisch gedeiht, wird seit neuestem genau festgelegt, wo das Schuhgeschäft gebaut wird und wie groß der Supermarkt sein darf. Daß die Besucher des Maxis-Stands dennoch so skeptisch dreinblickten, lag insbesondere am „realistischen" Grau-in-Grau-Look der Städte (vergleichbar mit SimCopter), der sterilen Grafik und der praktisch nicht mehr vorhandenen Übersichtlichkeit.



Downtown: Auf Wunsch dürfen Sie in „Ihrer" Stadt sogar wie ein Fußgänger herumspazieren.

Rebellion

Ein „Master of Orion 2 im Star Wars-Universum" scheint sich mit Rebellion abzuzeichnen, dem ersten „richtigen" Strategiespiel von LucasArts. Der Einstieg erfolgt kurz nach der Zerstörung des ersten Todessterns (also gegen Ende von „Krieg der Sterne"), wobei Sie entweder dem Imperium oder den Rebellen dienen. Dadurch ergibt sich auch das Spielziel: Gewonnen hat, wer Luke Skywalker und Mon Mothma bzw. Darth Vader und den Imperator einkerkert. Bis dahin überwacht man den Abbau von Ressourcen, nimmt diplomatische Beziehungen mit anderen Völkern auf, rüstet die Streitkräfte mit Raumschiffen aus und erobert fleißig Planeten. Eskorten, Sabotage- und Rettungs-Missionen – teilweise unter Beteiligung bekannter Star Wars-Charaktere – sollen langfristig für Abwechslung sorgen. Nicht zu viel erwarten sollte man allerdings von der versprochenen „Echtzeit"-Komponente: Gekämpft wird in dreidimensionalen Arenen, in denen krümelige Sternenzerstörer (nichttexturierte Polygonkörper) herumschweben und von X-Wings umkreist werden. Mit mehreren Buttons geben Sie Ihrer Flotte taktische Anweisungen (Angreifen, Neu formieren, Zurückziehen etc.); der Spielablauf ist dennoch wesentlich „gemütlicher" als etwa bei Command & Conquer. Rebellion wirkt wie alle Weltraumkolonisationsspiele auf den ersten Blick etwas verwirrend, versprüht aber dank Grafik und Soundeffekten viel Star Wars-Flair und macht nicht gerade den unkomplexesten Eindruck. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Oktober 1997.



Vor dem Angriff auf die Stellungen des Imperiums stellen Sie sich Ihre Flotte zusammen.

Total Annihilation

Vernichtungsschlag

English for runaways: „Toutl Änneihelayschn" bedeutet soviel wie „Totale Vernichtung". Wer beim Aufsagen des Spiele-Titels über das „Total" hinauskommt, dem drückt der Spielehändler im Herbst dieses Jahres ein Echtzeitstrategiespiel aus dem Hause Cavedog Entertainment in die Hand. Bei uns erfahren Sie, warum Total Annihilation (TA) auf der E3 als eines der absoluten Messe-Highlights dieses Genres gehandelt wurde und wo die Unterschiede zur Konkurrenz liegen.

Wenn Sie mit „Cavedog" auch nach exzessivem Brainstorming nichts anfangen können, geht's Ihnen wie der Fachpresse, die auch erst vor wenigen Wochen von der Existenz dieser Firma erfahren hat. Zumindest der Boß der Firma dürfte Ihnen aber bekannt sein: Ron Gilbert, Ex-Entwicklungschef bei LucasArts und „Daddy" von Monkey Island-Held Guybrush Threepwood (jenem Grünschnabel, über den die Adventure-Klientel vor einigen Jahren Tränen gelacht hat). Nichts mehr zu lachen haben vermutlich die Hersteller von Echtzeitstrategie-Spielen, wenn Total Annihilation in wenigen Wochen auf den Markt kommt. Weil das Team nach Bekunden von Designer Chris Taylor aus hochgradig abhängigen C&C-Junkies besteht, haben die Jungs in den vergangenen zwei Jahren eine 3D-Variante des Westwood-Krachers entwickelt. Gravierendster Unterschied zu allen anderen erhältlichen Echtzeitstrategie-Programmen: Die Landschaft besteht nicht wie sonst üblich aus einzelnen „Kacheln", sondern wurde „in einem Guß" vorgerendert. Das Terrain umfaßt mehrere hundert Höhenstufen (zum Vergleich: Activisions Dark Reign kommt mit acht Stufen aus), was gewaltige Auswirkungen auf Ihre Einheiten hat: Manche Panzer scheitern an steilen Berghängen, während Infanteristen problemlos einen Hügel hinaufsprinten. Auch die Sicht wird durch Bäume und Erhebungen eingeschränkt.

Total Recall

Dreh- und Angelpunkt Ihrer Armee ist der „Commander". Dieser Kampfroboter stellt nicht nur die stärkste Einheit jedes Volkes dar, sondern ist auch für die Konstruktion von Gebäuden zuständig. Und davon gibt es eine ganze Menge, nämlich insgesamt 25 pro Partei, in denen bis zu 50 verschiedene Einheiten produziert werden. Wem das noch nicht reicht, der darf zukünftig jede Woche zusätzliche Units, Gebäude und Karten für den Multiplayer-Modus von der Cavedog-Homepage (http://www.cavedog.com) downloaden. Die Erweiterungen werden einfach ins TA-Verzeichnis kopiert und können bei Bedarf mit anderen Spielern ausgetauscht werden. Ausgesprochen vielseitig auch die Bandbreite der Szenarien: Schnee, Wüstensand, Eis, Lava, Stahl, Gras – auf solchen Bodenbelägen bewegen sich die Einheiten durch die Gegend. Neben Panzern, Artillerie-Geschützen, Raketenwerfern





Aus der Leiste am linken Bildschirmrand wählen Sie die zu konstruierenden Einheiten bzw. Gebäude und geben Ihren Untertonen detaillierte Befehle.



Gegen die anrückende Panzer-Armee haben die stationären Raketenwerfer keine Chance - gigantische Explosionen sind die Folge.

u.v.m. gehören zu Ihrer Armee auch Luft- (Bomber, Kampfflugzeuge, Helikopter usw.) und Seestreitkräfte (U-Boote, Kreuzer, Transportschiffe, Flugzeugträger, Amphibienfahrzeuge etc.). Weitgehend automatisch läuft die Versorgung mit Rohstoffen und Energie ab. Voraussetzung sind Sonnenkollektoren, Wind- und Wasserkraftwerke sowie Bergwerke, die man an einer beliebigen Stelle plaziert. Metall darf zudem recycelt werden, indem man Wracks ausschlachtet; mit den entsprechenden Anlagen kann Metall sogar in Energie umgewandelt werden (und umgekehrt).

World Wide War

Das kommt davon, wenn man sich mit der Entwicklung eines Spiels zu viel Zeit läßt – der Wir-haben-die-höchste-Auflösung-Rekord von 7th Levels Dominion ist hiermit eingestellt: Total Annihilation kann in 640x480 genauso gespielt werden wie in 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkten. Besitzer von 20"-Monitoren (sorgen für optimalen Überblick) sind damit fein raus, und ab 32 MB RAM passen selbst die größten TA-Karten in den Hauptspeicher. Die Vektorgrafik-Einheiten sind komplett mit Texturen tapeziert und zerbersten bei einer Explosion in Hunderte von einzelnen Polygonen. Eine Klasse für sich ist der Multiplayer-Modus, der die Schönheitsfehler von C&C geschickt ausmerzt. Beispiel: Atomraketen. Ab sofort muß man nicht mehr tatenlos zusehen, wie ein Nuklearsprengkopf die halbe Basis verwüstet: Abwehr-Systeme fangen die anfliegenden Marschflugkörper nach dem Motto „Return to Sender" ab. Ungeliebte Einheiten und Gebäude dürfen Sie zu Beginn eines Multiplayer-Matches ebenso deaktivieren wie den „Nebel des Krieges" (Fog of War). Mittlerweile selbstverständlich: der Austausch von Rohstoffen, Karten-Informationen und Einheiten zwischen alliierten Spielern. Unterstützt werden Modem, Netzwerk (max. zehn Spieler) und Internet (max. vier Spieler). Was fehlt? Allenfalls ein Editor. Der gehört bislang nicht zur Serienausstattung, wird aber wahrscheinlich im Rahmen einer Zusatz-CD nachgereicht.

Petra Maueröder ■


Von der Seeseite aus wird ein Inselstützpunkt bombardiert.


Sonnenkollektoren (rechts oben) liefern die Energie für Ihre Basis.

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Cavedog
VERÖFFENTLICHUNG	Oktober 1997



Dank Gouraud-Shading sind die Höhenstufen der Hügellandschaften sofort erkennbar. Bäume werden von den Panzern abgefackelt oder überrollt.

Viewpoint



Total Annihilation ist Echtzeitstrategie pur – quasi ein „Command & Conquer für Fortgeschrittene". All die wünschenswerten Innovationen, die wir im PC Games-Special in Ausgabe 7/97 für die nahe Zukunft prophezeit haben – Total Annihilation hat sie. Größter Vorteil: Das 3D-Gelände wirkt wesentlich plastischer als beim direkten Konkurrenten Dark Reign, sieht aber (noch) zu sehr noch "gerenderter Grafik" aus. Zumindest das Gameplay macht schon jetzt einen denkbar guten Eindruck: Höhenstufen und Sichtweite haben wirklich spürbaren Einfluß auf die Einheiten und die Strategie. Echtzeit-Profis und Multiplayer-Fans werden die vielen, wirklich sinnvollen Verbesserungen daher am ehesten zu schätzen wissen. Abzuwarten bleibt, ob die Einzelspieler-Kampagne mit ihren insgesamt 50 Missionen in Sachen Atmosphäre und Level-Design das Niveau von Alarmstufe Rot und WarCraft 2 erreicht – nicht zuletzt darüber informieren wir Sie im Rahmen unseres Tests in der nächsten Ausgabe.

Dark Colony

Mars Attacks

Eine Beta-Version macht's möglich: Während sich die NASA-Sonde „Pathfinder" noch abmüht, fossile Einzeller auf der Marsoberfläche nachzuweisen, ist Thomas Borovskis bereits eifrig dabei, alle höheren Lebensformen auf dem roten Planeten auszulöschen. Kein Wunder – denn in Gameteks neuem Echtzeit-Strategiespiel sind die Marsbewohner alles andere als gute Gastgeber.



Pfui Teufel! Die Basis der Aliens präsentiert sich als pulsierendes Etwas. Neue Krieger werden wie Eier aus dem Loch vorne in der Mitte geworfen.

Unser roter Nachbar in 200 Jahren: Nachdem mehrere Erkundungsmissionen gezeigt haben, daß der Planet „grundsätzlich bewohnbar" ist, bringen irdische Sonden eine große Menge von Treibhausgasen in die Marsatmosphäre ein. Durch die globale Erwärmung schmilzt das Eis unterhalb der Polkappen. In die dadurch entstehenden Meere und Flüsse werden Bakterien und Algen ausgesetzt, die aus CO^2 und Sonnenlicht allmählich eine erdähnliche Atmosphäre erzeugen. Genetisch veränderte Pflanzen und Insekten, die speziell für das Leben auf dem Mars geklont wurden, erweisen sich als Erfolg auf ganzer Linie: In nur wenigen Jahrzehnten ist der Planet von schnellwachsenden Wäldern überzogen. Die ersten Siedler, die kurze Zeit später den Mars betreten, finden eine Welt voller fremdartiger Pflanzen und Tiere vor, industriell unberührt und reich an Rohstoffen. Weitaus interessanter als Flora und Fauna sind die vielen kleinen Vulkanöffnungen, aus denen unaufhörlich eine bislang unbekannte, gelbliche Substanz namens „Petra-7" dringt. Nachdem Wissenschaftler entdeckt haben, daß sich aus Petra-7 mit einfachsten Mitteln gewaltige Energiemengen gewinnen lassen, schreitet die Erforschung der neuen Erde wie im Zeitraffer voran.

Der erste Kontakt

Die zweite große Entdeckung der Kolonisten ist leider weniger erbaulich: In den Ruinen einer untergegangenen Zivilisation stoßen die Forscher auf einen Spähtrupp einer weiteren, außerirdischen Rasse, die den Mars ebenfalls als Außenposten für sich beansprucht. Diese sogenannten „Greys" sind freilich gar nicht begeistert von ihren neuen Nachbarn und stehen auch der Ausbeutung der Petra-7-Reserven eher kritisch gegenüber. Ein bitterer Krieg um die Verteilung des wertvollsten Rohstoffs im Sonnensystem entbrennt...

Das Rad nicht neu erfunden

Wie sich anhand unserer spielbaren Demoversion feststellen läßt, ist Dark Colony ein Echtzeit-Strategiespiel, das in erster Linie den erklärten C&C-Fan anspricht.



Light-Sourcing-Effekte lassen die Explosionen phantastisch echt wirken. Das gigantisch große Skelett im Sand macht Appetit auf die „Mars-Ureinwohner", die Gametek für einige der höheren Levels verspricht.

Anstatt das Programm mit neuen Ideen zu überladen, um im Endeffekt doch nur Verwirrung zu stiften, orientierte man sich an der bewährten Minimalsteuerung. In einem großen Aktionsfenster sehen Sie die Marsoberfläche – wie üblich – aus isometrischer Perspektive, ein Auswahlmenü am rechten Bildrand ermöglicht die Produktion von neuen Einheiten und Gebäuden, und eine kleine Radarkarte dient dem schnellen Wechseln des Bildausschnitts. Die Aufzählung der Features, die über den von Westwood festgelegten Standard hinausgehen, klingt im Grunde genommen wie eine Liste von Verbesserungsvorschlägen für Alarmstufe Rot: Mittels weniger Mausklicks können Waypoints und Patrouillenkurse festgelegt werden, Soldaten gewinnen im Spielverlauf an Erfahrung, innerhalb von Kampfgruppen können Kommandanten bestimmt werden, und für die Gegner-KI verspricht Gametek intellektuelle Höchstleistungen. Beim Betrachten der Heimatbasis zeigen sich weitere Besonderheiten: Das turmartige Gebilde, aus dem im Laufe einer Mission alle Einheiten geboren werden, wird bei jedem technologischen Upgrade lediglich um eine Komponente erweitert. Eigenständige Produktionsgebäude, die irgendwo auf der Karte plaziert werden müssen, gibt es also nicht. Ob sich aus dieser platzsparenden Lösung auch Nachteile ergeben, wird sich noch zeigen – ganz strikt wurde diese Regel ohnehin nicht eingehalten: Unbewegliche „Geschütztürme" und Förderplattformen kann der Spieler nach wie vor da positionieren, wo er sie gerne haben möchte. 13 verschiedene Ein-



Vertrauter Anblick: Spielbildschirm links, kleine Radarkarte rechts.



Tesla-Spulen? Atombunker? Die Betaversion schweigt sich darüber aus.



Ein Vorteil der „kompakten" Basis: Sie läßt sich leichter schützen.

Viewpoint



Was war an Command & Conquer eigentlich so faszinierend? Meiner Meinung nach wurzelte ein Großteil des Spielspaßes in der unkomplizierten, intuitiven Steuerung. Jeder, der schon einmal mit Windows gearbeitet hatte, verstand das Benutzerinterface auf Anhieb. Im Gegensatz zu einigen anderen Herstellern versucht Gametek nicht, das Rad neu zu erfinden. Dark Colony verbessert das C&C-Gameplay nur an den Stellen, wo Änderungen tatsächlich notwendig sind – und genau das läßt auf einen Hit hoffen.

Basologie



Für die Basis hat sich Gametek eine platzsparende Lösung ausgedacht.



Anstatt alle Gebäude nebeneinander zu plazieren wie einst in C & C...



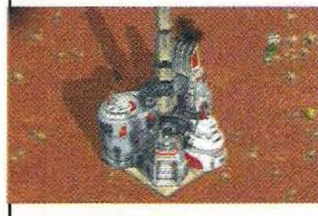
...bringt ein Versorgungsschiff bei jedem Upgrade ein neues Modul.



So entsteht im Laufe der Mission aus einem filigranen Türmchen...

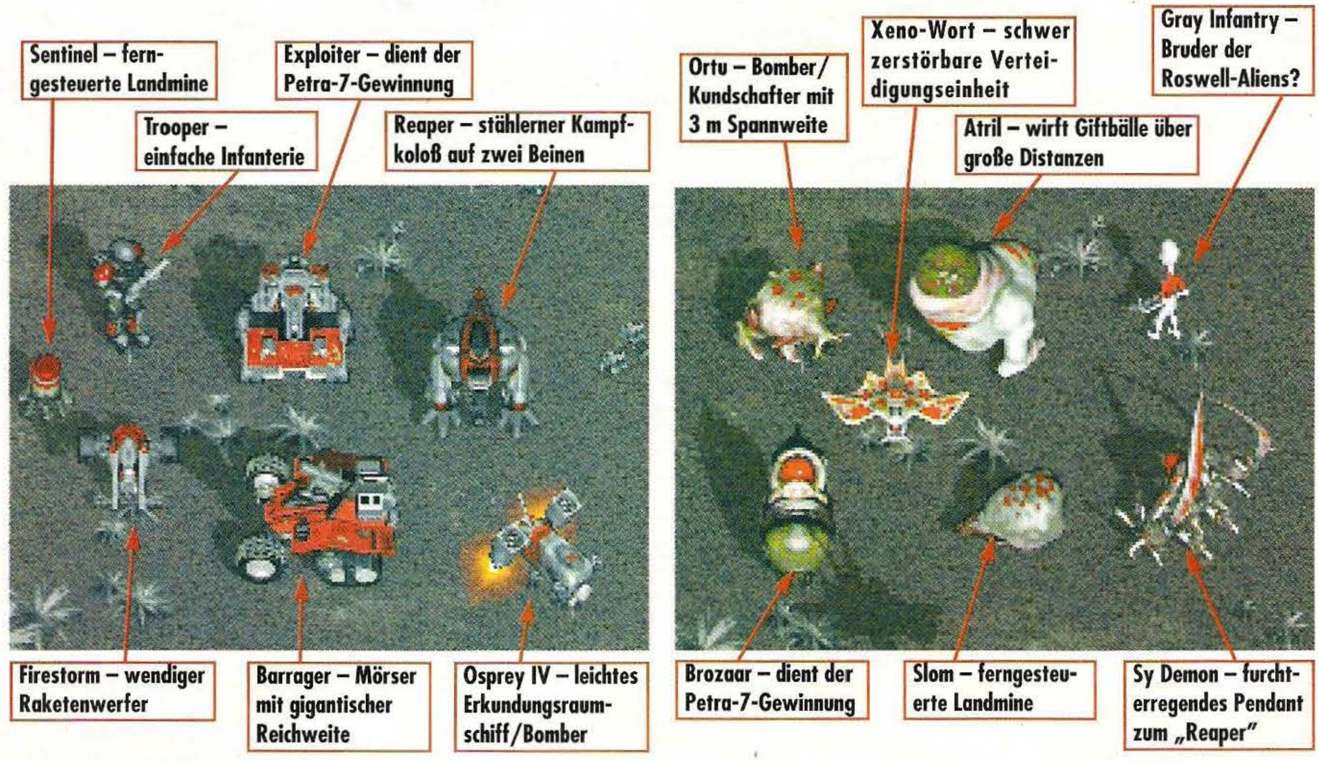


...auf engstem Raum eine voll ausgestattete Waffenfabrik!



Eineiige Zwillinge?

In den ersten Levels der Demoversion findet man auf beiden Seiten sieben verschiedene Einheiten. Das fertige Spiel soll jeweils bis zu 13 Waffengattungen in sechs unterschiedlichen Ausbaustufen bieten.



heiten auf jeder Seite (von denen sich viele mehrfach upgraden lassen) versprechen Vielfalt im Schlachtgetümmel. Die Palette reicht auf Seiten der Terraner von einfachen Infanteristen bis hin zu fliegenden Napalm-Bombern – dem setzen die Greys ihre illustre Schar von Roswell-Eierköpfen, Plasma-Spuckern und Flugsauriern (?) entgegen. Wird im Kampf eine teure Einheit schwer verletzt, so ist auf beiden Seiten natürlich auch eine spezielle Sanitäts-Einheit zur Stelle.

Mehr Features wurden versprochen

Da in unserer Vorab-Version nur „normale" Marslandschaften zu sehen waren, können wir über die versprochenen Dschungel- und Untergrundlevels noch nichts berichten.


Die Ähnlichkeiten zwischen den einfachen Alien-Infanteristen und den Roswell-Findlingen sind eindeutig. Hier sieht man einen der Dschungel-Levels.

Deutlich zu erkennen war aber bereits der Wechsel zwischen Tag und Nacht, der auch das Verhalten der Truppen beeinflußt (Sichtweite, Treffsicherheit etc.). 3D-gerenderte Sprites und Echtlicht-Effekte bzw. -Explosionen müssen als momentan gültiger Standard wohl nicht gesondert erwähnt werden. Der Unterhaltungswert der Software könnte durch mysteriöse und wertvolle Alien-Artefakte sowie neutrale – d. h. für beide Seiten gefährliche – Mars-Ureinwohner noch weiter gesteigert werden. Neben den beiden Ein-Spieler-Kampagnen wird eine Netzwerk-Option Multiplayer-Partien mit bis zu acht Teilnehmern gestatten. Ein umfangreicher Diplomatie-Bildschirm (verbirgt sich in der Demoversion hinter dem Button „3") deutet darauf hin, daß Allianzen, Geldgeschenke und Nachrichtenaustausch darin eine tragende Rolle spielen werden. Wer damit noch nicht genug hat, kann sich mit Hilfe des eingebauten Editors auch ganz individuelle Szenarien entwerfen.


Um die gelbliche Substanz (r. o.) rankt der ganze Streit: Petra-7!


Die Basis der Menschen während eines kleineren Angriffs der Aliens.

Thomas Borovskis ■

RELEASE

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Gametek

VERÖFFENTLICHUNG
September 1997

POST SCRIPT

IN EIGENER SACHE

Es ist schon erstaunlich. Kaum spricht man die holde Weiblichkeit an, darf man sich an 42 Zuschriften weiblicher User erfreuen. Na also, es geht doch! Nur frage ich mich mit ängstlichem Gesichtsausdruck, ob ich nun in jeder Ausgabe Frauen ausdrücklich ermuntern muß, zu schreiben. Könnt Ihr Euch nicht als prinzipiell herzlich eingeladen betrachten? Ich möchte auch noch auf eine Neuerung hinweisen. Künftig findet sich hier immer die Rubrik „Thema des Monats". Hier werden in Kurzform die am häufigsten gestellten Fragen behandelt. Natürlich interessiert mich Eure Meinung dazu brennend. Falls nun ein paar weibliche Augenbrauen fragend in höhere Regionen gleiten: „Ja – selbstverständlich auch von Euch." Aber das brauche ich in Zukunft ja nicht mehr explizit betonen, oder? Wie mein alter Lehrer immer zu sagen pflegte: „Es gibt keine dummen Fragen. Nur dumme Antworten."

Rainer Rosshirt

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

NACHSCHLAG

Hallo Rainer,
leider muß ich Dir bei Deiner Antwort zum Leserbrief „Verknüpfte Neurosen" widersprechen – mir ist fast der Kragen geplatzt! Konkret gesagt, bei den Sätzen: „Fakt ist nun einmal, daß an Windows 95 kein Weg vorbeiführt" und „Garantiert ist Windows 95 das anwenderfreundlichste Betriebssystem!".
Glaubst Du eigentlich wirklich, was Du im Heft geschrieben hast? Zum Thema Benutzerfreundlichkeit hat der Mann mit der großen Brille (nein, nicht Derrick mit den Tränensäcken, sondern Billy mit seinen Geldsäcken) das MacOS einmal in höchsten Tönen gelobt (danach hat er es dann gleich kopiert). Seit wann ist denn eine Kopie besser als das Original? Benutzerfreundlichkeit war seit jeher die Stärke der Macs und nicht von DOSen mit Win95. Oder warum werden die Macs (besonders in den USA) z. B. im Bildungsbereich bevorzugt? Der Mac ist also zu jeder Zeit eine gute Alternative zu einer DOSe.
Leider gibt es für den Mac jedoch nicht so viele Spiele (ich denke nur an GP 2). Deshalb war ich gezwungen, mir eine DOSe anzuschaffen. Dies ist zwar traurig, aber nun einmal Realität.
Auch wenn Du vielleicht nicht so einfach zu überzeugen bist, setze Dich doch einmal vor einen Mac und lasse Dir ein paar Kleinigkeiten präsentieren – mal sehen, wie schnell Du dann von der Benutzerfreundlichkeit eines 300 MHz-Mac angetan sein wirst.

Tschüs, Elmar

Dir platzt so leicht der Kragen? Ruf mich mal an, und ich gebe Dir eine Adresse, bei der Du autogenes Training lernen kannst, was ich Dir wärmstens empfehlen würde. Hat mir auch geholfen. Eigentlich hättest Du ja vollkommen recht, wenn Du Dich nicht so grauenhaft in Denkfehlern verheddert hättest. Was Macs können, brauchst Du mir nicht zu erklären, da wir sehr viele davon in der Redaktion haben – aus gutem Grund. Aber in besagtem Brief war die Rede von jemandem, der gemeinhin als „Otto Normalverbraucher" bezeichnet wird. Anwenderfreundlichkeit bedeutet in diesem Fall auch die leichte Verfügbarkeit von Soft- und Hardware. Beides gestaltet sich auf dem PC denkbar einfach, während es bei einem Mac-User schon eine gewisse Leidensfähigkeit voraussetzt. Was der private Mac-Anwender auch schnell lernen wird, ist, daß man nicht alles haben kann. Und ich habe bisher noch gar nicht von den Preisen gesprochen!

STANDPUNKT

Hallo Rainer,
Du brauchst nicht die Firma Bauknecht anzurufen, hier melde ich mich schon zur Stelle, um Dir aus Deinem Dilemma zu helfen. Ich bin tatsächlich weiblich, 28 Jahre alt und sogar Abonnent der PC Games. Ich habe einen PC, eine Email-Adresse und einen spielewütigen Mann, der meine PC Games immer stundenlang belagert, bevor ich sie dann, zerfleddert und ausgelesen, auch endlich mal zu Gesicht bekomme. Das ist bestimmt auch ein Grund dafür, warum ich bisher noch nicht in der Lage war, Dir einen Leserbrief zu schreiben. Immer, wenn ich die PC Games ausgehändigt bekomme, ist die nächste Ausgabe nämlich fast schon wieder im Briefka-

sten und die alte Ausgabe nicht mehr aktuell. Außerdem erhaltet Ihr sowieso schon ständig Leserbriefe, die voll des Lobes sind – da hielt ich es bisher nicht für nötig, meinen Senf auch noch dazuzugeben. Aber wenn Du nun darauf bestehst.... Also, warum schreiben denn die Mädels nicht? Das liegt bestimmt nicht an Dir, aber wer weiß, vielleicht solltest Du Dein Foto doch einmal veröffentlichen, dann erhältst Du vielleicht dutzendweise weibliche Fanpost?

Die Mädels schreiben nicht, weil die Leserschaft der PC Games bestimmt nur zu einem Bruchteil aus Mädels besteht. Schau Dich doch nur einmal im Internet um, da sind auch unheimlich wenig Frauen vertreten. Leider stehen viele Frauen auch dem Medium Computer eher skeptisch gegenüber, und Du glaubst nicht, wie viele Freundinnen von mir erstens gar keinen Rechner zuhause haben und zweitens von Internet und Co. nicht die geringste Ahnung haben. Sie halten Computer für eine ausgesprochen männliche Angelegenheit, und man muß ja auch zugeben, daß die Jungs eher die Techniker unter uns sind, oder? Und immer, wenn der Rechner bunte Krümel malt und große, gelbe Warndreiecke, dann bin ich auch froh, wenn mein Mann nicht gerade außer Reichweite ist und mit ein paar Handgriffen die Kiste wieder zum Laufen bringt...

Liebe Grüße, ich wünsche Dir viel Post von anderen PC Games-Frauen!
Jutta

Vielen Dank für Deine überaus anschauliche Schilderung. Zwar bin ich nicht der Meinung, daß es so wenig Frauen gibt, die sich an den Rechner setzen (komm mal auf unseren Internet-Seiten in den Chat. Du würdest Dich wundern!). Wenn wir schon beim Wundern sind: Ich bin immer wieder erstaunt, daß relativ viele Frauen althergebrachte Vorurteile bestätigen. Sind Computer wirklich eine „ausgesprochen männliche Angelegenheit"? Dieser Punkt bedürfte aber noch der Klärung und Erklärung.
Wir denken hier übrigens nicht, daß die Abbildung meiner Gesichtszüge geeignet wäre, um die weibliche Leserschaft anzulocken (dafür haben wir doch den Tom und den Stanglnator). Ich kann mich noch gut daran erinnern, als wir Mitarbeiterinnen für unseren Leserservice suchten. Als sie nach dem Vorstellungsgespräch in mein Büro geführt wurden, haben zwei die Redaktion wortlos verlassen, eine wurde ohnmächtig, eine hat sich wimmernd im Schrank versteckt und konnte erst nach stundenlanger Beruhigungsarbeit von drei Kollegen dazu überredet werden, herauszukommen. Einzig Eva (Sehschwäche) und Heike (extrem nervenstark) waren abgebrüht genug, sich mir zu stellen.

ERZIEHUNGS-SACHE

Hallöchen Rainer...,
lange schon wollte ich mich als Frau auch mal zu Worte melden. Warum ich es aber dennoch nicht getan habe? Nun, wer setzt sich denn wirklich freiwillig den blöden Kommentaren der „Männerwelt" aus? Wenn man mal was fragt oder einen Kommentar abgibt, dann schafft es doch gleich wieder so ein dümmliches männliches Objekt, zu behaupten, daß wir eh keine Ahnung haben, oder ähnliche Machosprüche abzulassen. Sind wir Frauen einfach nur „die Klügeren" (denn der/die gibt bekanntlich nach)? Nun hab ich aber doch einen „richtigen" Grund gefunden, mich zu Wort zu melden (auch ohne Deine Aufforderung).
Der Leserbrief der Eltern in Heft 8/97 hat mich dazu animiert. Mir fehlt eigentlich der Hinweis oder die Aufforderung von Dir an die Eltern, doch mal bei dem Händler aufzukreuzen und ihm ein wenig auf die Finger zu klopfen. Denn wenn der Junge sich das Spiel bei einem Händler gekauft hat, dann hat der sich strafbar gemacht, und das sollte ihm doch mal nahegelegt werden (als wenn er das nicht selber wüßte)! Um nicht den Eindruck zu erwecken, daß ich nicht mit dem Händler mitfühlen kann...nein...mein Mann ist selber einer und muß auch drauf aufpassen, daß die Spiele nicht an Jugendliche verkauft werden, und er tut dies auch, soweit es möglich ist (Umwege finden die Kiddies immer, z. B. über einen älteren Freund oder so, dann kann man auch nix dran ändern). In freudiger Erwartung auf mein Baby und auf die Anti-Frauen-Briefe in der PC Games 9 oder 10.

Mit lieben Grüßen: Mona
P.S.: Hauptgrund meines Nicht-Schreibens ist wirklich das Porto und der Gang zur Post...

Deinem Brief habe ich recht wenig hinzuzufügen (hat jemand einen Kalender samt Rotstift?). Allerdings verstehe ich Deinen Appell an die Eltern nicht, den Händlern auf die Finger zu klopfen. Bei indizierten Spielen sind bestimmt nicht die Händler das Problem. Der Sprößling wird sich so ein Programm ziemlich sicher auch nicht kaufen, sondern „dunkle Quellen" anzapfen. Und wenn die Eltern so viel Energie in die Erziehung ihres Nachwuchses investieren, sollten indizierte Spiele auch nicht so ein Problem darstellen, da meines Erachtens eine Gefährdung der behüteten Jugend vor allem dann gegeben ist, wenn solche Software unreflektiert konsumiert wird.
Ich habe lange darüber nachgedacht, was man einer werdenden Mutter wünscht. „Gut Holz" geht ja nicht. „Petri Heil" ist unpassend. Nach Meinung unserer Lektorin Margit (selbst Mutter) wäre ein „guter Wurf" jedoch noch zu akzeptieren.

GRUNDSATZ-FRAGE

Hallo Rainer,
Dies ist nicht gerade ein einfacher Brief, ich weiß es. Zuerst muß ich vorausschicken, daß ich gläubiger Christ bin, was sicher meine Sichtweise auch auf die eine oder andere Weise beeinflussen mag. Ich dachte eigentlich, das Thema „Gewalt in Computerspielen" sei vom Tisch, aber interessanterweise kommt es alle paar Monate neu hoch. Darum möchte ich auch einmal meine Meinung dazu kundtun. Es hat mich ja immer gewundert, daß das so ein großes Thema geworden ist. Eigentlich ist ja Gewalt auch ein „wichtiger" Bestandteil unseres Lebens. Auch wunderte es mich immer wieder, wie unsachlich die Leute werden, wenn es um Gewalt geht, und zwar auf beiden Seiten: Die einen schreien: „Und damit spielen Kinder!" – und die anderen sagen: „Obwohl ich solche Spiele spiele, gehe ich nicht in die nächste Fußgängerzone und knalle Leute ab."
Nach etwas Nachdenken bin ich zu dem Schluß gekommen, daß nicht die Gewalt an sich das Problem ist. Denn Gewalt ist ein alltägliches Problem. Es ist eher so, daß in Computerspielen die Gewalt der Unterhaltung dient. Im täglichen Leben ist aber Gewalt alles andere als unterhaltsam, zumindestens nicht für die Opfer. Die

Täter werden es eher unterhaltsam finden – zumal jemandem seine Stärke zu zeigen für kurze Zeit das Selbstwertgefühl anheben kann. Das ist wahrscheinlich der Grund, warum in der letzten Zeit ein solch massiver Ausbruch von Gewalt in der Öffentlichkeit stattfindet. Früher war es immer etwas versteckt, obwohl es das auch gab, aber heute zeigen viele offen ihre Gewaltbereitschaft.
Es besteht ein grundsätzlicher Unterschied zwischen der Gewalt an sich und der Verherrlichung von Gewalt. Wo fängt die Verherrlichung an? Wenn etwa von Befürwortern solcher Spiele gesagt wird, jede Tagesschausendung ist brutaler, dann haben sie grundsätzlich recht. Nur der Unterschied ist: Dort ist die Gewalt real. Mit der heutigen Technik wird es zusehends möglich, die Realität immer perfekter nachzuahmen. Das ist an sich erfreulich, ich sehe auch gern wirklichkeitsgetreue Bilder. Aber hier besteht doch eine Gefahr, nämlich: Es wird zusehends schwieriger, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Wenn beispielsweise jemand ins Kino geht und dort sieht, daß man mit Gewalt weiter kommt, dann wird er, wenn er mal herausgefordert wird, versucht sein, gleich zu handeln. Es ist ja nicht so, daß man im Alltag immer mit einem geladenen Revolver durch die Gegend geht, aber in einer Extremsituation wird der Schritt zur Gewalt durch den häufigen Konsum von brutalen Filmen eher erleichtert.
Das ist sicher nicht die Absicht der Spielehersteller und Filmemacher. Somit sehe ich keine direkte Verantwortung für die Hersteller, aber ich denke, das Thema ist es wert, überdacht zu werden. Und zwar nicht durch das vorschnelle Fällen von Urteilen, sondern mit kühlem Kopf. Für die meisten Computerspielgegner ist das meist nur ein billiger Vorwand, um den warnenden Zeigefinger zu heben, ich hoffe, daß ich nicht in diese Ecke gestellt werde. In der Ecke wäre mir nämlich ziemlich unwohl.
An einer sachlichen Diskussion wäre ich sehr interessiert. Es würde mich interessieren, wie die anderen Leser darüber denken, daher wäre es nett, wenn ihr den Brief abdrucken würdet, ich hoffe, er ist nicht zu lang geworden. Somit wünsche ich euch noch möglichst friedliche Tage und verbleibe,
Emanuel Ehrensperger, Zürich

Über weite Strecken hinweg gebe ich Dir vollkommen recht. Je schlechter die allgemeine Lage ist, desto niedriger wird die Hemmschwelle zur Gewalt. Diesen Satz würde auch ich unterschreiben – zumal uns eine Lektüre geschichtlicher Tatsachen das Gleiche verraten würde. Aber ich werde mich weiterhin weigern zu glauben, daß alleine die Darstellung von Gewalt in Film und/oder Spiel die Gewaltbereitschaft fördert. Ich denke, daß nahezu jeder zwischen Film/Spiel und Wirklichkeit unterscheiden kann und auch keine Lebensweisheiten aus Spielen/Filmen übernimmt. Auch scheint es mir eine üble Mär zu sein, daß aggressive Spiele/Filme aggressiv machen, wie uns viele Medien immer wieder vorgaukeln wollen. Es gibt auch Untersuchungen, aus denen hervorgeht, daß viel mehr Menschen mit einem Hang zur Aggressivität diesbezügliche Spiele/Filme bevorzugen. Jedoch bin ich nicht so vermessen zu glauben, daß meine Meinung die einzig denkbare Wahrheit wäre. Kann es zu diesem Thema eigentlich eine einzige Wahrheit geben?

Thema des Monats

Was genau sind eigentlich 3Dfx-Karten? Bernd Lassneck
Dabei handelt es sich um sogenannte 3D-Beschleuniger-Karten, wobei 3Dfx eine Produktbezeichnung ist. Die Firma 3Dfx stellt den Voodoo-Chip her, der auf allen 3Dfx-Karten zu finden ist.

Ist der Einbau einer 3Dfx-Karte umständlich, und muß ich dafür mein System verändern? Jens Manthey
Zweimal ein klares „Nein". Die 3Dfx-Karte wird einfach in einen freien PCI-Slot gesteckt und mit beiliegendem Kabel (an der Geräteaußenseite) mit der bisherigen Grafikkarte verbunden. Dann noch schnell die Software installieren (die nur wenige KB Speicher benötigt) – das ist alles. Wenn die Karte nicht angesprochen wird, funktioniert das System wie vorher.

Glaubt Ihr, daß 3Dfx-Karten Standard werden? Tobias Heppel
Da sind wir sogar sehr sicher.

Was ist Eurer Meinung nach z. Z. die ideale Kombination für eine tolle Grafik? Hermann Meyer
Matrox Millenium zusammen mit einer Diamond Monster 3D (oder Orchid Righteous) oder die Mystique im Verbund mit der Diamond Monster 3D (oder Orchid Righteous) stellen sehr gute Kombinationen dar, wobei sie leider nicht zwangsläufig mit Cyrix-Prozessoren zusammenarbeiten.

KINDERMUND

Hallo Rainer!
Ich bin's wieder, der Surfdepp. Aber da meine Einleitung beim letztenmal schon nicht soo spannend war, verzichte ich auch heute wieder darauf und komme gleich zu den Kartoffeln mit Sahne, entschuldige, Quark.
1. Thema BPjS: Gut, wie Du in der Ausgabe 8/97 richtig beschreibst, ist das Spiel von Frau Frickers Sohn indiziert. Einen Schwachsinn finde ich aber die Aussage: „Daß es nicht in Kinderhände gehört, versteht sich somit von selbst..." usw. Und zwar aus zwei Gründen:
a) Du hast leicht reden. Denn Du kommst mit Leichtigkeit an solche Spiele ran. Für DICH ist es ein leichtes, zu sagen: „Nur für Erwachsene!" b) Wie erklärst du dir, daß indizierte Spiele in anderen Ländern (z. B. Großbritannien) ab 15 (!) freigegeben sind? Findest Du, daß in England bessere und gewaltfreiere Kinder wohnen? Na? Also. Und wie erklärst Du Dir, daß berüchtigte Filme aus Japan (z. B. Street Fighter 2 Animated) dort ab 15 (hierzulande ab 18) freigegeben sind? Na? Für mich ist es zwar ein leichtes, an solche Spiele ranzukommen (Schwester ist 18), aber was ist mit den anderen. Ich finde auch nicht, daß solche Spiele gewalttätig machen. In der Schule haben wir gelernt, daß „LERNEN DURCH NACHAHMEN" bis zum 12. Lebensjahr stattfindet. Also finde ich, daß eine Höchstaltersgrenze ab 12 gerechtfertigt ist.
2. Ich finde es auch fies, daß Ihr die Lösungen der Ostereier in LSL7 nicht abdruckt, denn erstens hat das Spiel eine Altersempfehlung, und außerdem beträgt diese USK 16. Und zweitens hätte die USK das Spiel ab 18 freigegeben, wenn sie fände, daß es jugendgefährdend sei.
3. Ich finde Phantasmagoria gar nicht so schlimm, wie alle tun. Das Blut hat seinen Namen nicht verdient. Außerdem sieht eine Szene aus, als sei Adriens Kopf aus Wachs modelliert

worden (die Szene mit dem Dämonen). Also finde ich eine Empfehlung ab 18 nicht gerechtfertigt.
Trotz dieser Meinungsverschiedenheiten bin ich immer noch ein großer Fan von Dir.

Also, noch alles Gute
Surfdepp
P.S.: Wenn Ihr nicht zu feige zur Selbstkritik seid, druckt diesen Brief ab.

Deine Meinung in allen Ehren, aber es gibt bestimmte Regeln („Gesetze" klingt so hart), die eben eingehalten werden müssen. Ich mag altklug klingen, aber es kann eben nicht jeder, der eine andere Meinung hat, auf die Gesetze pfeifen – so funktioniert ein Zusammenleben nicht. Wenn man mit seinen Einsichten nicht konform mit dem Gesetzgeber ist, kann man dessen Vorschriften nicht einfach ignorieren. Dafür gibt es in einer Demokratie andere Wege, die Du eigentlich von Deinen Lehrern und Eltern schon einmal gehört haben müßtest. Auch die Frage, für welches Alter ein Produkt in einem anderen Land freigegeben ist, stellt sich so gar nicht. Wir haben hier weder englische noch japanische Gesetze, sondern deutsche. Wenn es Dir nicht gefällt, dann ändere es. Und ich will nicht den abgedroschenen Spruch hören, daß man es eh nicht ändern könnte. Wenn das stimmen würde, müßtest Du nach wie vor bis zu Deinem 21. Geburtstag auf Deine Volljährigkeit warten. Irgendwie beginnt diese Diskussion die gleichen, unsinnigen Ausmaße anzunehmen, die auch schon das nervenzerfetzende Thema mit den Raubkopien hatte.
P.S. Wie Du siehst, sind wir nicht zu feige für Selbstkritik. Ich hoffe, das trifft auch auf Dich zu.

ANFÄNGERIN

Hi Rainer!
In der letzten Ausgabe hast Du gefragt, warum wir Mädels so wenig schreiben. Tatsache ist, daß es mehr Jungs als Mädchen gibt. Außerdem: Warum sollen wir schreiben? Bisher war ja immer alles in Ordnung! Nur Jungs finden IMMER was zum nörgeln. Das einzige, was ich wirklich blöd finde, ist, daß es so viele Ballerspiele gibt. Ein paar kann ich ja noch vertragen, aber gleich so viele auf einmal?
Zur Sache: Wenn nicht gerade ein „Lebenszeichen" gewünscht worden wäre, hätte ich wahrscheinlich nicht geschrieben. Das liegt aber auch an den vielen Fachausdrücken, die ich nicht kenne. Okay, okay... ich oute mich. Ich bin Anfängerin. Darum wäre es nett, wenn Du sie mir etwas näher erklären würdest, sonst sind es bald noch weniger Mädchen, die Dir schreiben.

Tschüs: Aileen
P.S. Ich hasse es, wenn man über mich lacht, nur weil ich Anfängerin bin!

Auch Dein Brief bestätigt mich in der Annahme, daß es wohl ein Dauerzustand bleiben wird, daß sich der Anteil unserer Leser mit dem angenehmen Unterschied im Körperbau wohl nur nach ausdrücklicher Aufforderung melden wird. Aber besser als gar nicht. Und so werde ich denn in regelmäßigen Abständen meinen Appell an Euch wiederholen.
Wenn es Dir momentan zu viele Ballerspiele gibt, tut mir das zwar leid, aber helfen kann ich auch nicht. Wenn es so viele gibt (gibt es so viele?), dann werden die Firmen berechtigte Hoffnung haben, daß sie auch verkauft werden. Wozu sollten sie sonst so etwas machen? Aber niemand zwingt Dich, diese Auswüchse programmtechnischen Schaffens auch zu nutzen. Ignoriere sie doch einfach, und freu Dich an den vielen Spielen, die nichts mit Ballern zu tun haben.
Daß Du Anfängerin bist, ist doch nichts Schlimmes – und selbstverständlich bin ich bereit, Dir auch Fragen zu beantworten. Hier auf diesen Seiten wirst Du deswegen bestimmt nicht dumm angesprochen. Es ist wirklich keine Schande, anzufangen. Auch die Leute, die jetzt mit klugen Sprüchen nur so um sich werfen, haben klein und schüchtern begonnen, mußten jede Menge Fragen stellen und waren froh, wenn sie beantwortet wurden. Leider haben das viele vergessen.

STANGLNATOR

Weltraummäßigen Gruß, Rossi!
Also, zuerst muß ich mal sagen, daß Euer Mag echt klasse ist. Besser als das alte, das ich vorher las. Ich hätte auch noch ein paar Fragen.
1. Warum kann man Dir nicht per Email mailen, nur via SnailMail, was – wie der Name schon sagt – nun echt das langsamste und teuerste ist? Das wäre doch ein Vorschlag, der sich leicht einrichten ließe.
2. Warum ist der Florion Stangl zu Euch übergewechselt? Ich meine, es ist nicht schlecht, ganz im Gegenteil. Das würde mich echt interessieren. Im Editorial einer anderen Zeitschrift wurde geschrieben, daß er bei EA als Spieletester arbeiten wollte, aber jetzt arbeitet er bei Euch.

Jimmy, beam me up!

Es überrascht mich ein wenig, daß Du Fragen an mich hast. Kommt wirklich sehr selten vor. Aber gut... Abwechslung muß sein.
1. Wer sagt denn, daß man mir nicht mailen kann? Der Herr war wohl noch nie auf unseren Web-Pages (http://www.pcgames.de)? Das sollte er aber schnell nachholen! Meine Emailadresse ist `rrosshirt@pcgames.de`. Auch nicht schwer zu erraten...
2. Die Geschichte, wie der Staglnator zu uns kam, ist eigentlich langweilig und schnell erzählt. Er wurde in eine von uns bevorzugte Kneipe in Nürnberg gelockt und mit alkoholhaltigen Getränken abgefüllt. Nach Hause konnte er in dem Zustand nicht mehr (er hätte den Weg niemals gefunden), und am nächsten Tag konnte er mit ungläubigem Gesichtsausdruck seine Unterschrift auf einem Vertrag bewundern. Aber inzwischen bleibt er freiwillig, und wir können seine Bürotüre immer öfter offen und unversperrt lassen. Demnächst wird er vielleicht sogar Urlaub bekommen!

PRÄMIE

Hallo Rainer!
Da ich nun wirklich nicht will, daß Du Deinen Arbeitsplatz verlierst, habe ich mich hingesetzt und diesen Brief geschrieben.
1. Ich finde es an Eurer Aboaktion überflüssig, daß Werber und Abonnent nicht die gleiche Person sein dürfen. Wenn jemand wirklich Prämie UND Abo will, dann setzt er doch einfach seinen Freund als Werber ein.

2. Als ich meinen Computer im September 1996 gekauft habe, wurde mir die „Hercules Terminator 3D" empfohlen. Wird überhaupt einmal ein Spiel „S3 Virge" unterstützen?

So, jetzt mache ich Schluß: Andreas

1. Leider wäre es unlauterer Wettbewerb, wenn der Abonnent und der Prämienempfänger ein und die selbe Person sein dürften. Dies würde uns als versteckter Rabatt ausgelegt werden. Deshalb muß ein Freund, Bekannter oder Verwandter einen Abonnenten werben.
2. Die Zeiten sind hart, aber modern. Konnte die Hercules damals noch als prima 3D-Karte brillieren, wurde sie inzwischen vollständig abgehängt. Jeder, der in dieser Branche Voraussagen über sechs Monate hinweg macht, lügt zwangsläufig. Aus heutiger Sicht muß man sagen, daß 3Dfx sich als „Fast-schon-Standard" durchgesetzt hat. Für den „S3 Virge" wird die Luft dünn. Leider würde ich Deine Grafikkarte heute nur noch als gute 2D-Karte bezeichnen.

ECHTZEIT-MANIA

Salve Rainer!
Ich bin noch nicht lange Leser der PC Games, trotzdem habe ich schon eine sehr gute Meinung von Euch. Doch nun komme ich zum eigentlichen Thema meines Briefes. Wie ich in den letzten Ausgaben eures Magazins feststellen konnte, hat der Erfolg von C&C eine wahre Flutwelle der Echtzeitstrategiespiele ausgelöst. Ich frage mich schon lange, ob es nicht wirklich verrückt von den Softwarehäusern ist, (fast) nur noch solche Spiele herzustellen, denn obwohl ich ein großer Fan dieses Genres bin, enttäuscht es mich, daß sich nicht ein paar Leute zusammensetzen können, um ein neues Spielkonzept zu erarbeiten. Klar, jeder will sich ein möglichst großes Stück vom Kuchen abschneiden, aber dabei geht langsam der Spielspaß flöten. Beispiel KKND: Man stellt drei verschiedene Arten von Missionstypen zusammen. Einmal muß man eine Basis aufbauen und den Gegner überrennen, manchmal muß der Spieler eine angeschlagene Basis verteidigen, und manchmal lautet der Befehl, mit limitierten Truppen ein Missionsziel zu erreichen. Kommt uns doch irgendwie bekannt vor, oder? Ferner editieren die Programmierer eine Handvoll Infanteristen, Fahrzeuge und Flugeinheiten mit nahezu gleichen Fähigkeiten wie die Einheiten von C&C. Nun schafft man eine mehr oder weniger phantasievolle Umgebung und hüllt das Ganze in eine „aufregende" Story. Peng, fertig ist das Spiel. Mich würde dazu sehr Deine Meinung interessieren. Viel Spaß beim Kürzen und weiterhin alles Gute wünscht Dir:

Torben Nissen

Warum soll es in der Spielebrache anders sein als in anderen Branchen? Ist eine Musik-CD der Renner, kommen sofort unzählig viele Clones auf den Markt und keiner ärgert sich – sehr viele davon werden sogar gekauft. Wie ist es mit Videos? Genauso. Bücher? Sowieso. Autos? Auch kein Unterschied. Natürlich versucht jeder, an einem beliebten Produkt so lange mitzuverdienen, bis der Markt es endgültig nicht mehr sehen kann. Offensichtlich muß es so sein. Nachzuahmen ist übrigens wesentlich einfacher, als etwas Neues zu finden. Ein komplett neues Spielprinzip zu finden stelle ich mir auch als die schwerste Übung überhaupt vor. Hier hilft es nicht, handwerklich etwas auf den Kasten zu haben – man muß kreativ sein. Jeder, der glaubt, es wäre so einfach, soll mal versuchen, sich ein Spiel auszudenken, das es noch nie gab – er wird sich wundern! Und natürlich hat man bei einem neuen Spiel immer das Risiko, mit großem finanziellen Aufwand etwas zu schaffen, das der Kunde nicht mag. Nachahmung vermindert somit auch finanzielles Risiko. Und wenn wir wirklich nicht mehr bereit sind, den x-ten C&C-Ableger zu kaufen, werden sich die Firmen zwangsläufig etwas Neues einfallen lassen müssen.

Inserentenverzeichnis

Althoff .95
America Online .27
Ari Data T897
Arizona .91
Bachler .63
Bomico .156
Call & Play .93
CDV .123
Compustore T891
Computec Verlag .91, 97, 105, 145, 147, 153, T887, T891, T895
Computer Profis .44, 45
Cross .111
Digital Integration .135
Egmont Interactive .115
Eidos Interactive .25, 137, T903
Electronic Arts .133
Funsoft .20, 21, 107, 108, 109, 125
Game It! .99
Gruner & Jahr .129
GT Interactive .103
Joysoft .61
Koch Media .29
Media Point .113
MicroProse .139
Milchstraße Verlag .58, 149
MMC .97
Multimedia Soft .97
Neckermann .51
Okay Soft .95
PC Spezialist .13
Ravensburger .57
Sega T893
Siemens .15
Sierra .32, 33
Software 2000 .120, 121, T899, T901
Software Company .141
Software House .91
Topware .155
Virgin .2
Vogel Verlag .143
Wial .65

T = im Tips&Tricks-Teil

INHALT

Interstate ´76

Komplettlösung .... Seite 906

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung widmen wir uns den Missionen 8 bis 17, und wir verraten, wie Sie Antonio Malochio das Handwerk legen können.

Star Trek: Generations

Komplettlösung .... Seite 912

Begleiten Sie Captain Picard, Commander Riker und Co. auf eine Jagd nach einem verrückten Wissenschaftler. In den geheimen Logbüchern erfahren Sie alle dazu nötigen Hinweise.

Dungeon Keeper

Komplettlösung .... Seite 920

Im ersten Teil unserer Komplettlösung geben wir einige allgemeine Hinweise und zeigen Ihnen Lösungswege für die ersten 12 Missionen.

Rally Racing ´97

Spielhinweise...................... Seite 926

In unserem kleinen Grundkurs geben wir Hinweise zum Tuning und den richtigen Fahrwerkeinstellungen.

Kurztips................ Seite 926

Bundesliga Manager 97 ▮ Comanche 3 - Korrektur ▮ Holiday Island ▮ Motoracer ▮ Extreme Assault ▮ DSF Fußball-Manager

RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 7/97

Krush, Kill `N´ Destroy

Komplettlösung: Die Überlebenden.......... **Seite 862**

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff

Komplettlösung: Sowjets/Ameisen .... **Seite 870**

POD

Streckenhilfen – Teil 1 .... **Seite 878**

Kurztips........................ **Seite 859**

Diablo ▮ Outlaws ▮ Interstate ´76 ▮ POD ▮ Die Siedler 2 ▮ Need for Speed 2 ▮ Command & Conquer 2-Corner

TIPS UND TRICKS AUSGABE 8/97

Krush, Kill `N´ Destroy

Komplettlösung: Die Mutanten .... **Seite 884**

POD

Streckenhilfen – Teil 2 .... **Seite 890**

The Last Express

Komplettlösung........................ **Seite 892**

Interstate ´76

Komplettlösung........................ **Seite 896**

Comanche 3

Pilotentraining .... **Seite 902**

Kurztips........................ **Seite 904**

G-Nome ▮ Comanche 3 ▮ Lost Vikings 2 ▮ NBA Live 97 ▮ C&C 2 - Corner

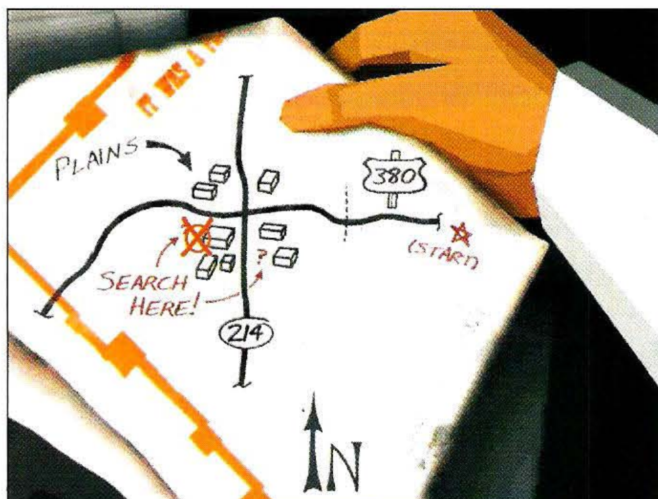
Komplettlösung: Missionen 8-17 – Teil 2

Interstate '76

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung widmen wir uns den letzten zehn Missionen und begleiten Sie bis zum Hauptquartier von Antonio Malochio...

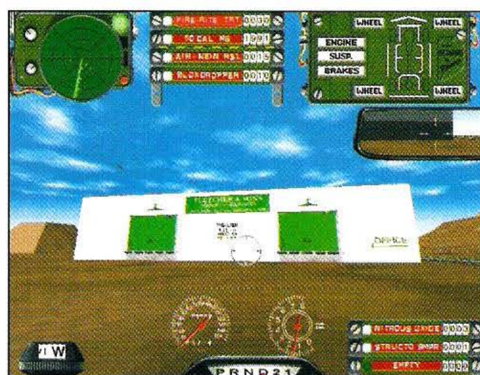
Mission 8

Bewaffnung:
Front: 50 cal
Dach: Gas Launcher
Heck: AimNein Rkt oder FireRite Rkt
Drop: beliebig



An der Stelle, die mit einem roten Kreuz gekennzeichnet ist, befindet sich der Supermarkt „Fletcher & Sons".

Das Ziel:
Auf dem Weg zu Ihrem Einsatzziel begegnen Sie bereits zwei Gegnern. Der erste hat einen Flammenwerfer im Heck – also Abstand halten! Die beiden sind jedoch nicht besonders tollkühn und ergreifen die Flucht, sobald ihr fahrbarer Untersatz beschädigt ist. Dafür sorgt ein kurzer, aber gezielter Schuß aus dem Gas Launcher. Kaum in Plains angekommen, fliegt ein Hubschrauber davon. Ihre Aufgabe ist es nun, den Supermarkt „Fletcher & Sons" zu beschützen (siehe Karte). Mit den beiden ersten Gegnern kommen insgesamt sechs Schurken und wollen Ihnen und dem Lagerhaus ans Leder. Der Trick bei der Sache ist, die Jungs vom Lagerhaus abzulenken und in Kämpfe zu verwickeln. Der Gas Launcher wirkt hier wahre Wunder. Ein vernünftiger Treffer genügt, um das Fahrzeug des Gegners empfindlich zu beschädigen. Besonders gut ist das, wenn man auch noch treffsicher mit der .45er umgehen kann.



Hier aus der Fahrerperspektive: „Fletcher & Sons"


Satellitensicht auf Plains. Der rote Kreis markiert den Supermarkt.

Ausbeute:
Je nachdem, ob und wie oft Sie erfolgreich mit der .45 waren, gibt es bei dieser Mission von allem etwas. Nehmen Sie alles mit, was nicht allzu beschädigt ist.

Mission 9

Bewaffnung:
Nur einen Gas Launcher, das reicht völlig!

Das Ziel:
Sie sollen einen Gegner aufhalten, ohne ihn zu töten. Wenn man es richtig anpackt, ist diese Mission mit Abstand die kürzeste im ganzen Spiel. Hängen Sie sich an den Schurken, fahren Sie ihm dicht auf, und braten Sie ihm eins mit dem Gas Launcher über. Mit einem Schlag ist er im „roten" Schadensbereich, und die Mission ist bestanden.


Ein unbarmherziger Widersacher.

Ausbeute:
Alles, was der Junge bei sich hat. Nehmen Sie sich, was brauchbar ist.

Mission 10

Bewaffnung:
Front: 50 cal
Dach: 50 cal Turret
Heck: Raketen oder Cannon
Drop: Landminen



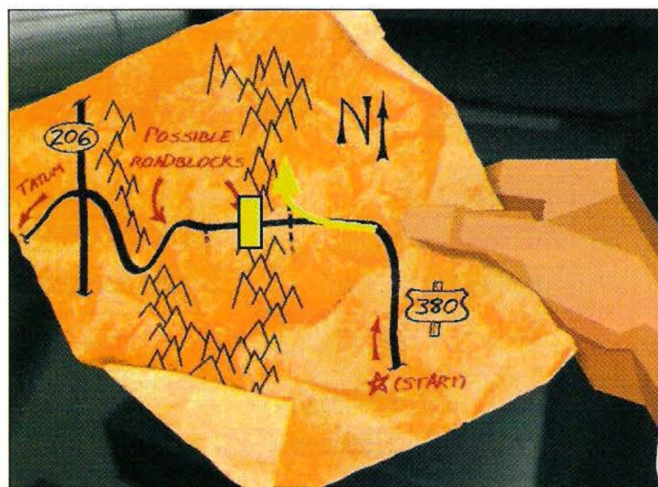
Der Sprung über die Schlucht!

Das Ziel:
Hier geht es mal wieder so richtig zur Sache. Überholen Sie den Van, und fahren Sie zügig die Straße entlang. Dort treffen Sie auf eine schwer bewachte Straßensperre. Biegen Sie sofort rechts auf die Nebenstrecke ab, um die Polizisten von Taurus und Skeeter abzulenken. Lassen Sie sich noch auf keine Gefechte ein – Sie sind ganz klar im Nachteil. Dem Funkverkehr der Polizei können Sie entnehmen, daß man Sie nun auf der Schotterpiste verfolgt. Folgen Sie immer der Straße und halten Sie eine Geschwindigkeit von ca. 100 bis 110 Meilen pro Stunde. Urplötzlich hört die Straße nämlich auf, und Sie fliegen über eine Schlucht. Wenn Sie hier zu schnell sind, überschlagen Sie sich – zu langsam, und Sie machen einen Ausflug ins Tal. Auf der anderen Seite angekommen, müssen Sie

scharf bremsen, um die nächste Kurve zu kriegen. Bleiben Sie jetzt auf der Straße. Vorsicht! Jetzt nicht zu schnell fahren! Die Strecke ist holperig und voller Kurven. Nach ein paar Minuten hört die Piste auf, und Sie können links auf den Highway abbiegen. Dort erwarten Sie zwei Polizisten, mit denen Sie kurzen Prozeß machen. Ihre Freunde sollten Ihnen auf dem Highway begegnen – beschützen Sie die beiden, indem Sie den Highway großzügig mit Minen zupflastern und alle Polizisten aufs Korn nehmen, die aufschließen.



An der Straßensperre ist der Teufel los...



Der gelbe Pfeil symbolisiert die Abbiegung auf die Schotterpiste, der gelbe Kasten stellt die Straßensperre dar.

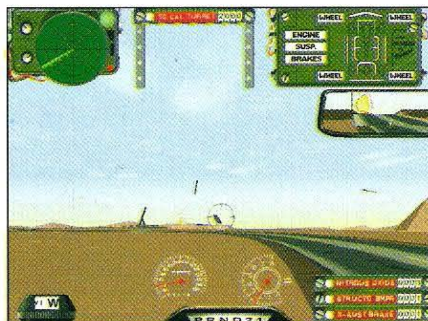
Je nachdem, wie viele Gesetzeshüter sich im Gelände um Kopf und Kragen gefahren haben, müssen Sie zwischen drei und sechs Gegner erledigen. Taurus und Skeeter müssen unbedingt unversehrt ans Ziel kommen.

Ausbeute:
Eine Menge 16er Reifen. Ansonsten nichts Neues.

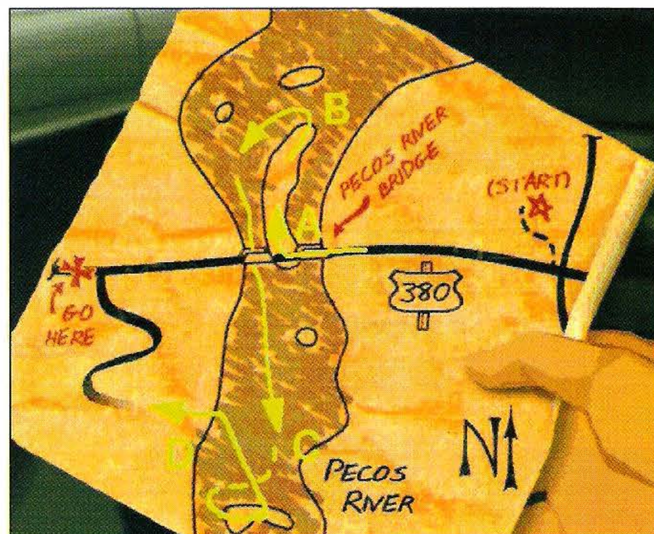
Mission 11

Bewaffnung:
Sie werden hier nicht kämpfen müssen. Lassen Sie alles zu Hause.

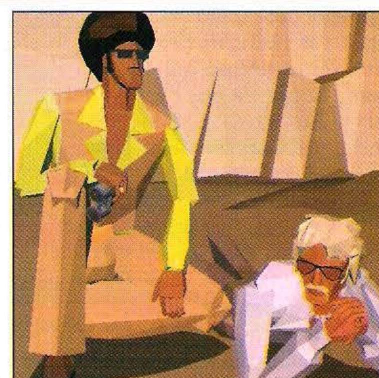
Das Ziel:
Es hört sich doch viel zu einfach an... Sie sollen einfach nur der Straße folgen und den Fluß überqueren. Leider gestaltet sich das dann doch etwas komplizierter als es zunächst aussieht. Sie fahren von der Anhöhe herunter und dann rechts auf die Straße. Vor sich sehen Sie dann schon die „Pecos River Bridge". Sobald Sie die erste Brücke überqueren, gibt es einen großen Knall, und beide Brücken sind gesprengt. Zu allem Überfluß wollen Ihnen auch noch Hubschrauber an die Wäsche. Jetzt müssen Sie mal wieder Ihr fahrerisches Geschick beweisen – die Strecke ist nicht ganz unkompliziert:



Vorsicht! Die Brücken werden gesprengt!



Die Punkte auf der Karte werden auch im Text genannt.



Direkt hinter der ersten Brücke rechts ab (A) und auf der Schotterpiste weiter geradeaus, bis Sie vor sich eine weitere Straße sehen (B). Harte Kurve nach links auf die andere Straße und runter in den Canyon. Unten angekommen immer der Straße folgen, nicht abbiegen, bis Sie bei Punkt C ankommen. Dort sollten Sie rechts über sich eine Brücke sehen und eine Abbiegung nach rechts. Dort abbiegen, unter der Brücke durch und dann scharf (180°) nach links. Sie können dann auf einer dunkelbraunen Piste die Anhöhe hinauf zu der Brücke fahren. Mit Vollgas über die Brücke (D) und dann immer der Nase nach. Die Geschütztürme können Ihnen nichts anhaben, solange Sie immer in Bewegung bleiben.

Soviel zu der Strecke. Leider ist es mit dem Fahren alleine nicht getan. Der Canyon wimmelt nur so von Gegnern und Geschütztürmen. Achten Sie auf die Raketenwarnungen (akustisch), und weichen Sie aus. Vermeiden Sie Kollisionen und konzentrieren Sie sich auf die Straße. Persönlich bin ich selten mit allen vier Reifen angekommen.

Ausbeute:
Nichts Besonderes – alles ziemlich schwer beschädigt.

Mission 12

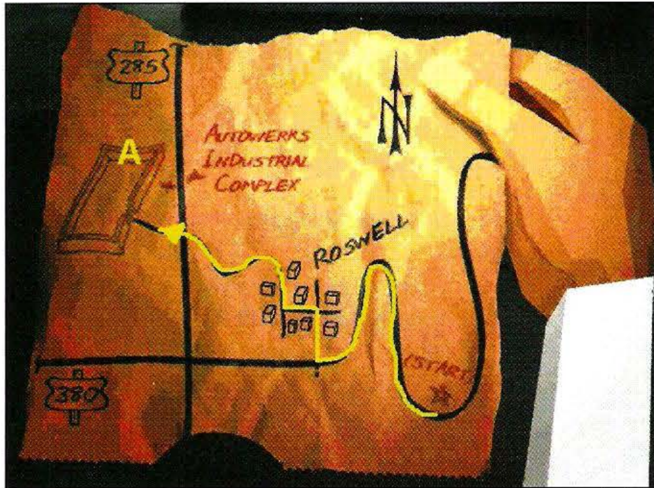
Bewaffnung:

Front:	50cal
Dach:	50 cal Turret
Heck:	Cannon oder Raketen
Drop:	Landminen

Das Ziel:
Folgen Sie unauffällig dem Wagen, der an Ihnen vorbeifährt. Halten Sie ihn gerade in Radarreichweite. Nachdem Sie durch Roswell hindurch sind, kommen Sie zu der Fabrik. Über Funk hören Sie, wie „Oktoberfest" die Parole zum Öffnen des Werkstores übermittelt. Fahren Sie einfach zum Tor – und dank geklautem Paßwort gewährt man auch Ihnen Zutritt. In-



Nachdem einer kleinen Fabrikbesichtigung steht dort kein Stein mehr auf dem anderen.



Der Weg zur Fabrik, Punkt A stellt die Sprungschanze dar.

nerhalb des Komplexes steht ein Hubschrauber, den Sie zerstören müssen. Sobald Sie das getan haben, kriegen Sie's mit zwei Gegnern und drei Geschütztürmen zu tun.


Der Eingang zur Fabrik.

Erledigen Sie zunächst die beiden Wagen im südlichen Teil der Fabrik – außerhalb der Geschützreichweite. Danach können Sie sich die drei Türme vorknöpfen. Jetzt müssen Sie nur noch einen Weg aus dem Fabrikgelände finden: An der Nordseite stehen drei Garagen. Wenn Sie das Tor der mittleren Garage



Die Sprungschanze, Punkt A auf der Karte.

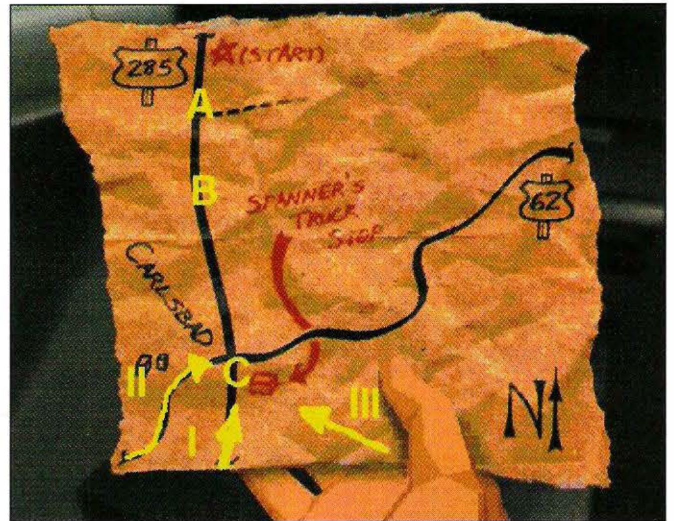
aufschießen (oder das ganze Gebäude zerstören) formt sich eine Rampe, mit deren Hilfe Sie über die Mauer springen können – nur um in einen Graben zu stürzen und ins Koma zu fallen.

Ausbeute
Keine... Sie sind bewußtlos!

Mission 13

Bewaffnung:
Da Sie bewußtlos sind, können Sie Ihren Wagen auch nicht ausstatten. Skeeter hat kurzerhand eine V-10 Maschine eingebaut, und Sie haben die Waffen aus Mission 12.

Das Ziel:
Sie sollen den Spanner's Truck Stop beschützen. Auf dem Weg nach Süden werden Sie bei Punkt A das erste Mal angegriffen. Erledigen Sie beide Gegner, die kurz nacheinander auftauchen. Fahren Sie bei diesem Gefecht nicht zu weit nach Süden, weil sonst noch zwei weitere Schurken auf Sie aufmerksam werden. Bei Punkt B warten die Kerle – mit ausgeschalteten Motoren links und rechts von der Straße – nur darauf, daß Sie an ihnen vorbeifahren.



Sie können den beiden Fieslingen einen Strich durch die Rechnung machen, indem Sie vorsichtig und etwas links von der Straße fahren. Sie sollten dann mit bloßem Auge den ersten Wagen auf der rechten Seite der Straße erkennen. Begrüßen Sie ihn mit einer gebündelten Salve aus Ihren MGs. Gehen Sie mit dem zweiten Gegner genauso vor *). Mit diesem kleinen Trick können Sie diese Falle überlisten.


Es dreht sich alles um „Spanner's Truck Stop".

Sobald Sie bei „Spanner's" ankommen (Punkt C), geht so richtig die Post ab. Sie müssen drei Angriffswellen abschlagen.

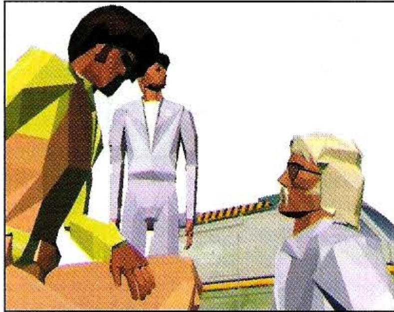
I) Drei Wagen, alle mit Minen und einer mit Mörser. Verwickeln Sie die drei in ein Gefecht, um sie vom Truckstop abzulenken. Mit etwas Glück fahren diese Kerle über ihre eigenen Minen.

II) Kaum haben Sie den letzen Wagen erledigt, rasen zwei Geländebuggies auf die Tankstelle zu. Diese lassen sich leider nicht in



Hier fliegt der „blinde" Gegner aufgrund der vielen, schon lange vorher verlegten Minen in den Orbit...

Kämpfe verwickeln. Sie müssen sie also so schnell wie möglich ausschalten. Rammen Sie den ersten Buggy frontal mit hoher Geschwindigkeit – das überlebt er nicht. Den zweiten müssen Sie mit Waffen erledigen.

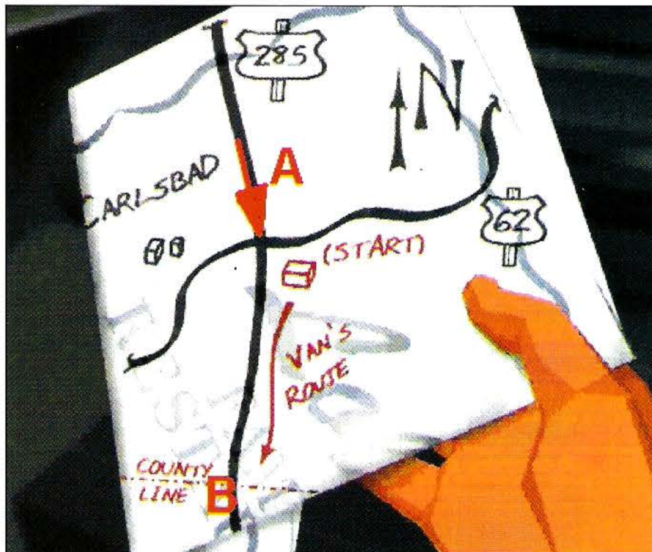


III) Zu allem Überfluß kommt noch ein Van, um den Truckstop zu zerstören. Fahren Sie direkt auf ihn zu, und halten ordentlich drauf. Sobald er „roten" Schaden hat, konzentriert er sich auf Sie, und nicht mehr auf „Spanner's".

**) An dieser Stelle hat sich ein kleiner Bug eingeschlichen. Ich habe es oft geschafft, den Gegner auf der rechten Seite zu zerstören und dann zu dem auf der linken Seite zu fahren, ohne daß mich dieser entdeckt hat. Sie können sich ja mal den Spaß machen, ca. 20 Landminen direkt vor dem parkenden Auto abzulegen. Schießen Sie einmal auf den Gegner – der fährt los und... sehen Sie selbst!*

Ausbeute:
Neben einigen 16" Billets können Sie hier auch eine EZK-Mortar, DrRadar Missiles sowie jede Menge 30mm Cannons abstauben.

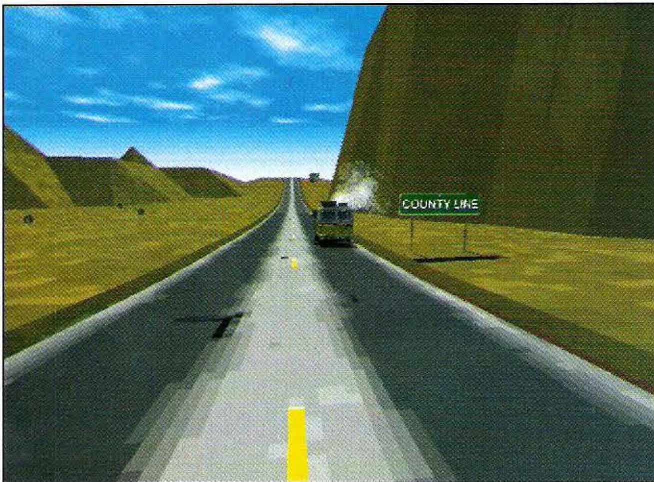
Mission 14



Bewaffnung:
Front: eine Cannon (20 mm, 25mm)
Dach: 50 cal Turret
Heck: MG, Cannon oder Raketen
Drop: beliebig

Das Ziel:
Beschützen Sie den Van von Taurus und Skeeter. Als allererstes kommen drei Polizeiwagen (ein PKW und zwei Vans) auf Spanner's Truckstop zu (A). Der PKW wird Sie angreifen, die Vans gehen sofort auf Ihre Kollegen los. Sie dürfen keine Zeit verlieren,


Dieser Van muß unbedingt beschützt werden.

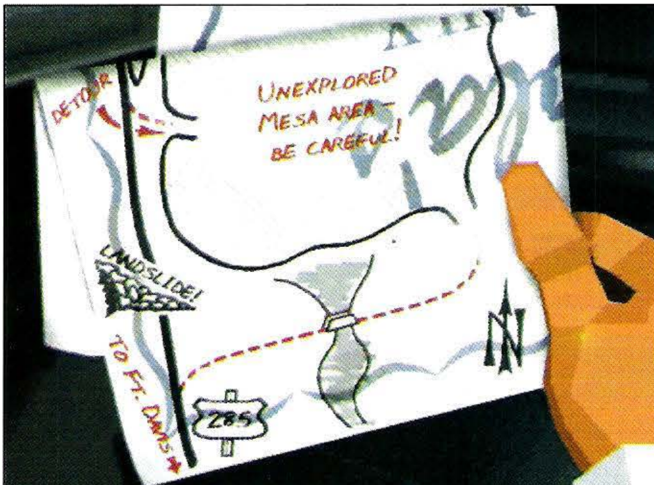


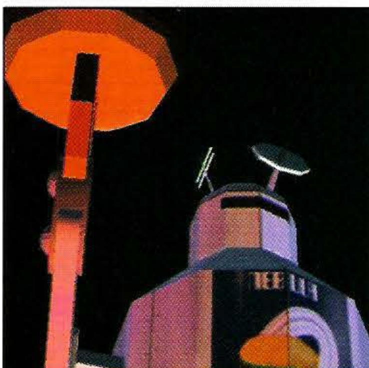
Das Ziel der Mission, die Country Line!

schalten Sie die Polizei-Transporter so schnell wie möglich aus, und kümmern Sie sich dann um den PKW. Wenn Sie das geschafft haben, müßten Taurus und Skeeter schon auf dem Weg nach Süden sein.
Bis zur Countryline müssen Sie drei Angiffe von je zwei Polizeiwagen neutralisieren. Der einzige Trick bei der Sache ist, immer weit vor dem Van zu fahren. Wenn nötig, benutzen Sie NitriousOxide, um aufzuholen. Wenn es Ihnen nicht allzu dreckig geht, können Sie die Polizisten auf dem Highway auch rammen – das können die Jungs gar nicht vertragen.
Wenn Sie schnell genug sind, schafft es der Van bis zur Staatsgrenze, und die Mission ist bestanden.

Ausbeute:
Cannon Turrets, 16" Reifen.

Mission 15





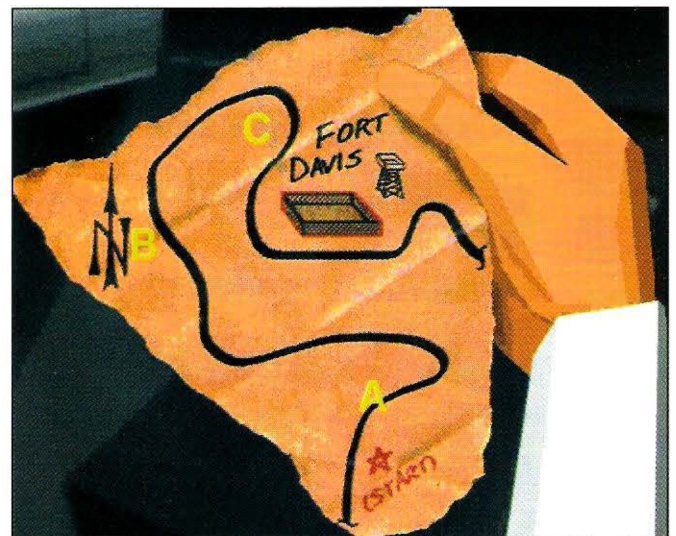
Bewaffnung:
Keine!

Das Ziel:
Sie müssen in einem Stück nach Fort Davis kommen. Leider ist der direkte Weg versperrt, und Sie müssen sich einen Weg durch die Schotterpisten suchen. Auf der gesamten Fahrt greift man Sie an, solange Sie aber in Bewegung bleiben, macht das überhaupt nichts.

WEGBSCHREIBUNG:
An der ersten Gabelung rechts ab, dann immer der Straße nach Süden folgen. Die beiden kommenden Abgabelungen nach links ignorieren – nach einiger Zeit macht die Straße eine weite Linkskurve und trifft auf eine Nord-Süd-Piste. Hier scharf rechts ab (S) und den Hügel hoch. Sie müßten nun auf der rechten Straßenseite zwei Schilder und vor sich eine Gabelung sehen. Nochmal rechts und noch einen Hügel hoch. Oben angekommen sehen Sie jede Menge Absperrungen und eine Rampe. Da mit 50 bis 80 Sachen rüber. Nach ein paar Kurven haben Sie dann endlich wieder Asphalt unter den Reifen. Fahren Sie nicht so schnell (40-60) – es folgt nämlich noch ein Sprung. Jetzt müssen Sie nur nach über die beiden Brücken fahren und dann immer der Straße folgen. Lassen Sie sich nicht von den Geschützürmen irritieren – einfach weiterfahren. Herzlich willkommen in Fort Davis.

Ausbeute:
Spielt ab hier keine Rolle mehr, da Sie keine Gelegenheit mehr für Reparaturen bekommen.

Mission 16

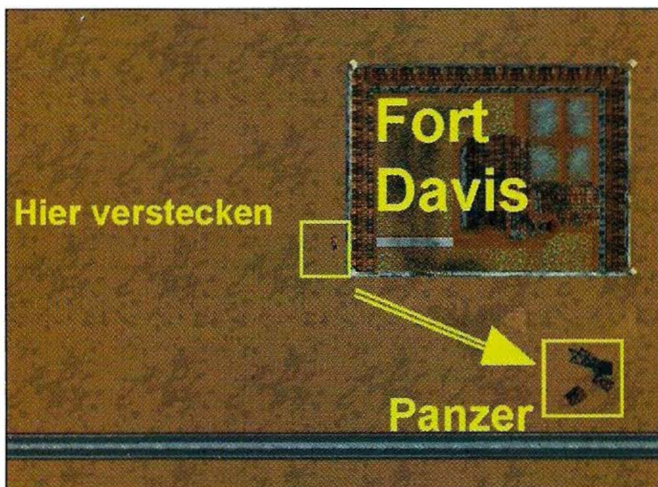


Bewaffnung:

Front:	50 cal
Dach:	30mm Turret
Heck:	DrRadar Missiles oder AimNein Missiles
Drop:	Landminen

Das Ziel:
Sie müssen ins Innere von Fort Davis gelangen. Auf dem Weg zu der Festung müssen Sie sich zunächst bei Punkt A gegen drei Feinde zur Wehr setzen. Am besten warten Sie kurz vor der Kurve und nehmen die Jungs aufs Korn, sobald sie um die Ecke kommen. Auf dem Weg zu Punkt B treffen Sie auf einen Helikopter. Ein paar Salven aus der 30mm Turret oder eine gezielte DrRadar Missile holen den lästigen Kerl vom Himmel. Bei Punkt B bekommen Sie es zusätzlich mit zwei Gegnern zu tun, und schließlich bei Punkt C mit einem Einzelgänger.
Wenn Sie dann am Fort angekommen sind, fängt der Spaß erst richtig an. Wie Sie der Vergrößerung entnehmen können, stehen neben dem Wasserturm zwei schwere Panzer. Es ist „mög-


Fernglassicht von Fort Davids.



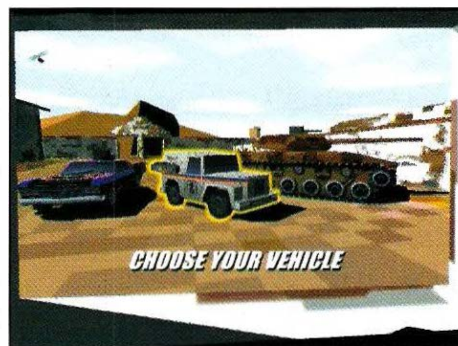


Cockpitsicht: Aus diesem Versteck kann man die Panzer erledigen.

lich", diese Monster auf konventionelle Art und Weise zu erledigen, aber es gibt auch einen sehr schönen Trick. Fahren Sie an der Festungsmauer so an die Ecke, daß Sie die Panzer gerade sehen können. Von dort aus können Sie die Stahlhaufen ohne Gegenwehr vernichten. Jetzt müssen Sie nur noch kurzerhand den Wasserturm umschießen und so in eine Rampe verwandeln. Anlauf und ab über die Mauer!

Mission 17

Eigentlich die Fortsetzung von Mission 16 – der alte Bösewicht hat Ihrer Herausforderung nachgegeben. Da Ihr Wagen nach dem Crash durch die Mauer nicht mehr so recht einsatzfähig ist, läßt man Ihnen die Auswahl zwischen drei Fahrzeugen. Am besten ist man mit dem kleinen Postwagen in der Mitte bedient.



Die Auswahl des Fahrzeuges für die letzte Mission.



Sie haben drei Cherub Missiles, zwei 7.62mm MGs, Oilslicks und Landminen. Die Cherubs sind Ihr eigentlicher Joker. Leider ist Malochio doch nicht so fair, wie er sich gibt, denn sobald er den Löffel abgegeben hat, kommen drei weitere Fahrzeuge auf Sie zu. Wenn Ihnen die Raketen ausgehen, müssen Sie wohl oder übel beweisen, daß Sie den Namen „Groove Champion" nicht umsonst tragen.

Florian Weidhase ■

Komplettlösung

Star Trek Generations

Wem die heroische Weltenrettung auf eigene Faust nicht gelingen will, dem seien die folgenden Seiten ans Herz gelegt: Wir haben alle betreffenden Logbücher der Enterprise NCC-1701-D ausführlich dokumentiert und für die Nachwelt festgehalten...

Hauptcomputer der Enterprise - Standard Informationen zu den Suchbegriffen: „Außenmissionen", „Kämpfe" und „Nexusverlauf". Suche...

Sorans persönliches Kraftfeld

Da sich **Soran** stets mit einem **persönlichen Kraftfeld** umgibt, sollten Sie schon vor der unausweichlichen Konfrontation mit ihm am Ende jedes Auftrages über eine ausreichende Feuerkraft verfügen. Mindestens zwei zusätzliche Waffen, auf die höchst mögliche Energiestufe justiert, sind von nöten, um den närrischen Genius zum Fortbeamen zu bewegen. In den Besitz fremder Waffen gelangen Sie, indem Sie Feinden entsprechend intensivere Phasersalven verpassen.

Im Nahkampf

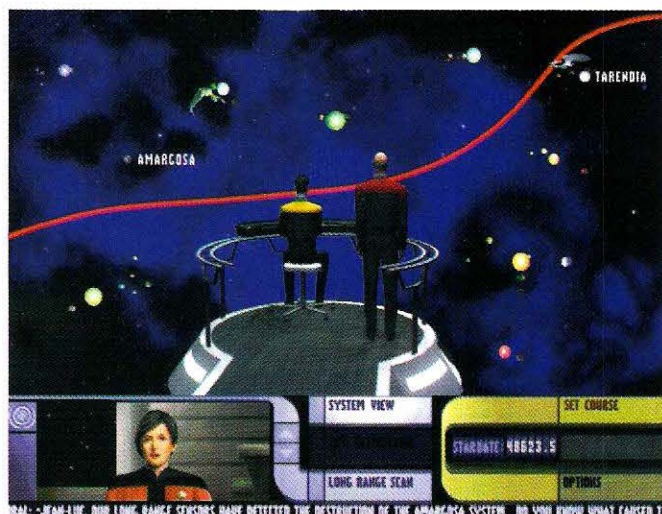
Generell gilt im **Nahkampf**: Aus der Deckung springen, kurz auf die Reaktion des Gegners warten, schnell ducken und ihn aus der Hocke niederstrecken.

Die Sonden stoppen

Es ist meist nicht möglich, den Abschuß der **Sonden** zu **stoppen**, jedoch wohl, sie umzulenken. Zu diesem Zweck schreiten Sie zunächst zum jeweiligen Zielcomputer und klicken dort auf den grünen Balken in der oberen Hälfte des Displays, um die Stromzufuhr einzuschalten. Anschließend aktivieren Sie linker Hand die Zielsicht sowie rechter Hand die Zielwahl. Mit letzterer können Sie die Sonde schließlich auf die unendlichen Weiten des Weltalls ausrichten, bevor Sie den Startvorgang mit den drei Tasten im Zentrum der Tafel initiieren. Reihenfolge hier: links, rechts, Mitte.

Der Raumkampf

In puncto **Raumkampf** sollten Sie sich immer zurückhaltend geben und nur angreifen, wenn zweifellos elaurianische Lebenszeichen entdeckt wurden. Die meisten Rassen treten in kleineren Flottenverbänden auf, und weil die Phaser der Enterprise in diesem Spiel nicht annähernd die Wirkungskraft haben wie noch in der Serie oder den Filmen, steht das Chancenverhältnis oft recht deutlich gegen Sie. Setzen Sie verstärkt Photonentorpedos ein, zielen Sie grundsätzlich nur auf einzelne Systeme und machen Sie im Notfall von der „Warp"-Option Gebrauch. Thema Taktik: Überlassen Sie das Steuern dem entsprechenden Offizier (geht schneller als manuelle Kontrolle), und belasten Sie die Schilde möglichst gleichmäßig, indem Sie häufig Ausweichmanöver einleiten, ohne (!) das Feuer einzustellen. Zwar können ehrliche Seelen durch Zerstörungssimulationen und intuitives Handeln rechtzeitig herausfinden, in welchem System Doc Soran zuschlagen wird. Aber hinter vorgehaltener Hand: Es ist viel simpler, noch jedem Auftrag zu speichern und der Dinge zu harren, die da kommen mögen. Anschließend lädt man und ist rechtzeitig zur Stelle.



Bei Raumgefechten sollten Sie immer nur auf bestimmte Systeme zielen, bis der Gegner aufgibt.

Alle Angaben zu Ebenen und Himmelsrichtungen in diesem Text beziehen sich auf das Tricorder-Display am unteren Rand des Spielbildschirmes...

Logbuch des Ersten Offiziers, Sternenzeit 48634,2. Commander William T. Riker.



„Das Amargosa System"

Die sieben Überlebenden plus Dr. Soran

Insgesamt **sieben Überlebende** waren aus der Forschungsstation zu bergen, **plus Dr. Soran**, den ich gleich im ersten Flur aufgreifen konnte. Den ersten Unschuldigen fand ich sodann in der Andock-Schleuse, einen weiteren im Zentralraum. Jeweils zwei lagen auf der oberen und unteren Ebene, der letzte im Quartiertrakt. Fast zufällig erspähte ich in einer Nische auf der oberen Ebene ein Loch in der Wand, das mir den Zugang zum Wartungsröhrensystem ermöglichte. Mit der Konsole im gleichen Raum war es ein Leichtes, dessen Schleusen so einzustellen, daß ich kriechenderweise

Ser Quartiertrakt

den Quartiertrakt erreichte. Dort hing ein unscheinbarer Sicherungskasten an der Wand, über den ich die Stromzufuhr für den gesamten Bereich abstellen konnte:

Das freigelegte Elektrokabel

Die Gefahr, die von dem **freigelegten Elektrokabel** ausgegangen war, war somit gebannt, außerdem öffneten sich die Notfalltüren.

Der Gravitoninverter ist defekt

Dr. Soran hatte beim Beamen auf die Enterprise einen **Gravitoninverter** verloren. Praktisch, denn der **am Turbolift zur unteren Ebene** war **defekt**. Ein Stockwerk niedriger angekommen, stand ich dann unvermutet im Dunkeln — mein Tricorder klärte mich aber schnell über das Vorhandensein einer starken Energiequelle im mittleren Stockwerk auf, hinter der sich ein Illuminatorkern verbarg. Den setzte ich kurzerhand in das beschädigte Beleuchtungssystem auf der oberen Ebene ein – et

Die untere Ebene mit Licht versorgen

voilà: **Die untere Ebene** war wieder **mit Licht versorgt**. Dann geschah das fatale Mißgeschick an Bord der Enterprise: **Dr. Soran** war die **Flucht** gelungen, er hatte sich an einem **unbekannten Ort** auf der Hauptebene verschanzt. Verzweifelt nach Hinweisen suchend nahm ich dem Romulaner im Flur vor dem Speiseraum seinen Tricorder ab und konnte so meinen eigenen mit Daten über ein gefährliches Metall namens Trilithium füttern, das Soran zur Herstellung seiner Sonden benötigt. Die grobe Richtung war folglich schnell ausgemacht. Trotzdem



Soran läßt sich in der ersten Mission nicht erwischen, lediglich die Sonde kann umgeleitet werden.

Der Durchgang zum Sonden-Abschußraum

sah ich den **Durchgang zum Sonden-Abschußraum** erst auf den zweiten Blick, schlicht weil er Ton in Ton mit der Wand gehal-ten war: nahe der Fundstelle des Illuminatorkerns.

Das versiegelte Tor

Das versiegelte Tor, hinter dem Soran die letzten Vorbereitungen traf, bekam ich mit dem magnetischen Justierer aus einem der Schränke auf der unteren Ebene problemlos auf. Zuletzt ging alles Schlag auf Schlag: Ich eröffnete beim ersten Augenkontakt das Feuer, noch während wir sprachen. Soran beamte weg, und ich lenkte die Sonde um...



Logbuch des Wissenschaftsoffiziers. Sternenzeit: 48635,1. Lt. Cmdr. Data.

„Das Avarda System"

Ich wandte mich sofort nach links und stieg schnellen Schrittes die Stufen zum Hauptkomplex hinauf, um nicht zwischen die tobenden Fronten des Roboter-Krieges zu geraten. Erst vor einem hohen Gebäude,

Der Wartungsbereich

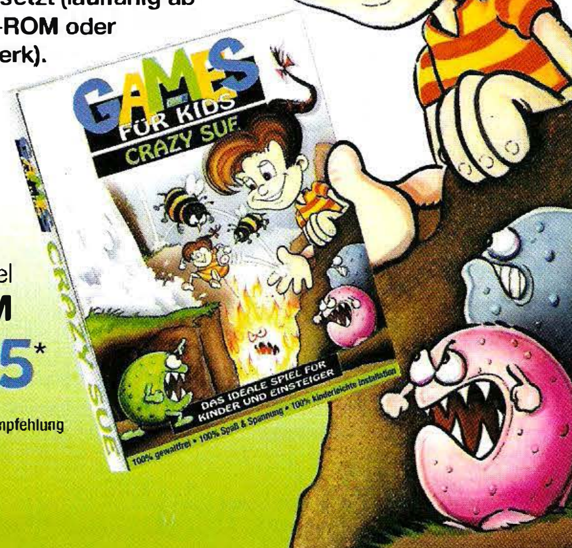
dem **Wartungsbereich**, hielt ich inne. Kurze Zeit später rollte ein Kontrollroboter daher, ließ die automatische Tür aufspringen, und ich konnte hineinschlüpfen. Es stellte sich heraus, daß das Gerät, welches ich vom Boden aufsammelte, die kleinen Roboter deaktivierte, wenn es in ihrer Nähe aufgestellt wurde. Dieser Information folgend handelte ich und bekam so die Gelegenheit, den Kurs einer der Maschinen auf das

Das Energiezentrum

Energiezentrum zu programmieren und sie loszuschicken. **Dr. Soran** vermutete ich zwar **in den Bergwerks-Tunneln**, doch der Lastenaufzug nach unten wur-

Abgeschirmter Lastenaufzug

de **von einem Kraftfeld abgeschirmt**. In Ermangelung anderer rationeller Handlungsmöglichkeiten folgte ich dem Roboter deswegen weiter bis ans Ziel: Die Tür zum Energiezentrum blieb nur dadurch geöffnet, daß ich den kleinen Wegweiser an passender Stelle erneut ausschaltete. An der inneren Rückwand des Reaktorgebäudes befanden sich zwei Kontrolltafeln. Die kleine mit dem eingelassenen, quergestellten „H" drückte ich zuerst, worauf die Schildwand des Reaktors eingezogen wurde. Anschließend unterbrach ich auf der großen Tafel die separate Stromzufuhr für das Kraftfeld am Lift zu den Minen. Das Pech dabei: Ohne Strom funktionierte der **Aufzug** selbst ebenfalls nicht! Meine einzige Chance bestand in einer Überbrückung des Kraftfeldes. Die passende Apparatur war am Aufzug schon installiert, nur das Werkzeug fehlte. Entsprechend programmierte ich den nächsten Wartungsroboter auf den Lagerbereich, wo ich den benötigten axionischen Flußwandler wähnte — und Bingo! Nachdem die Apparatur am Lift modifiziert war, schaltete ich den Strom wieder ein und ließ mich nach unten transportieren.



Die Kampfmaschinen in den Minen

In den Minen angelangt, hätte ich die zig **Kampfmaschinen**, die mir den **Weg versperrten**, sicherlich aus der Deckung eines der Förderbänder beseitigen können, entschied mich aber für einen **weniger martialischen Weg**: Westlich gehend erreichte ich durch eine kleine Höhle sowie über eine Marmortreppe ein weiteres Fließband. Mittels einer bereitstehenden Kiste sprang ich darauf, erreichte so den nächsten Raum, stieg wieder ab, wandte mich stracks nach rechts und folgte nun dem unteren Fließband auf verwinkelten Pfaden bis zu seinem Ursprung: Hier klaffte ein Loch im Boden, genauer: ein direkter Weg zu den natürlichen Höhlen des Planeten, deren Idylle jedoch durch vier Kampfroboter getrübt wurde. Bis zu einer tiefen Schlucht hielt ich mich strikt östlich. Als auf der anderen Seite klar ein Felsvorsprung, sowie wiederum ein Förderband zu erkennen war, wagte ich den Sprung endlich. Der nächste Aufzug führte direkt zum Raffineriebereich hinunter und somit zu Soran, den ich aus sicherer Entfernung einfach beschoß...

Ein weniger martialischer Weg

Logbuch des Sicherheitsoffiziers. Sternenzeit: 48636,2. Lt. Cmdr. Worf.



„Das Halee System"

Kaum hatte mich der Transporter der Enterprise in die toxische Atmosphäre von Halee entlassen, schritt ich in Richtung des östlich gelegenen Basiseinganges voran. Das in diesem Moment abstürzende Romulanerschiff war für die Mission wider Erwarten nicht von Belang. Mein erster Versuch, eines der unten angedockten **Schiffe** zu besteigen, schlug fehl, da die **Schleusen** von zentraler Stelle **blockiert** wurden. Ich mutmaßte, der **Kontrollturm** wäre einen Besuch wert, bestieg daher den großen Turbolift und wählte das Obergeschoß an — doch der **Zugriff** ward mir **versagt**.

Blockierte Schleusen

Verweigerter Zugriff

Von rasendem Zorn über das vermeintliche Scheitern angestachelt, kehrte ich durch einen nördlichen Gang, dessen Schott sich als einziges öffnen ließ, zurück an die Oberfläche des Planeten – trotz meiner Rage vergaß ich die Atemmaske nicht – und wanderte gen Osten auf die schimmernde Kristallformation zu. Plötzlich gab der Boden unter meinen Füßen nach, so daß ich in eine **Sandgrube** fiel, in welche unter Tage verschiedene Höhlengänge mündeten. Den obersten durchschritt ich zuerst, hielt mich an der ersten Abzweigung rechts, dann links – bis zu einer porösen Wand, die unter meinem Phaserbeschuß endgültig nachgab. Als ich wieder auf die Haupthöhle stieß, hatte sich unterhalb des zuvor gewählten ein neuer Tunnel geöffnet. Dieser führte mich in **eine großräumige Grotte**, wo es mir von Stein zu Stein springend gelang, trocken das gegenüberliegende Ufer zu erreichen. Bei einem Fehltritt hätte ich aber über die nordöstlichen Treppen unter dem Wasserspiegel leicht wieder hinaufsteigen können. Ein flüchtiger Blick auf den Tricorder in meiner Hand informierte mich dann über eine Energiequelle ganz in der Nähe: wie sich herausstellte, ein von einem **Sicherheitsabzeichen** für den Kontrollturm stammendes Signal. Am Ende des Ganges führte ein weites Loch im Gestein **zurück in die Basis**.

Die Sandgrube

Eine großräumige Grotte

Ein Sicherheitsabzeichen

Wenig später im Kommandoturm stehend, trat ich an das Statusfeld heran, öffnete die Schleusen zu den drei angezeigten „Birds of Prey" und zog detaillierte Informationen über diese Schiffe ein. Im Anschluß bestieg ich den beschädigten Bird im Südwesten, suchte dort den Maschinenraum auf und entfernte den demolierten Antimaterie-Reaktor-Stecker. Nachdem ich diesen anschließend in Sorans startbereitem Schiff im Nordosten installiert hatte, versteckte ich mich – wegen des Alarms – an einer unbeobachteten Stelle der Basis und erwartete das glorreiche Resultat meiner Sabotage...



Worf wird von seinen Artgenossen zu Beginn nicht als Spion enttarnt. Man kann sich frei bewegen.

Logbuch des Chefingenieurs. Sternenzeit: 48636,8. Lt. Cmdr. Geordie LaForge.



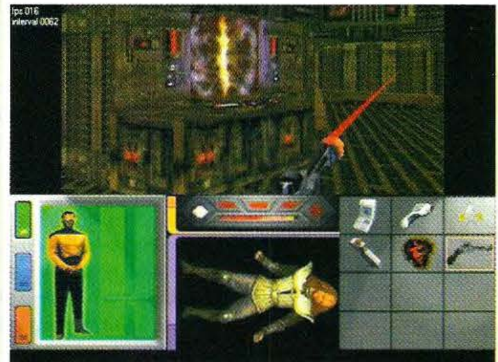
„Ein klingonischer Bird of Prey im Amargosa System"

Unser Transporter setzte mich im stark beschädigten und hermetisch **verschlossenen Maschinenraum** der „Q'urash" ab. Ein toter Klingone dort drinnen trug gottlob den entsprechenden Schlüssel noch bei sich. An einem chaotisch blinkenden und rauchenden Pult in der Nähe deaktivierte ich noch schnell den Reaktor des Schiffes, wodurch die vielen **Strahlungslecks** an Bord ein gutes Stück ihrer Intensität verloren, bevor ich per Turbolift zur **unteren Ebene** fuhr. Hier legte ich im Vorraum zunächst einen klingonischen Raumanzug an, wanderte dann auf ein ganz im Norden gelegenes Schott zu und wählte – nach einem Blick auf die Energieanzeige meines Tricorders – den östlichen Gang dahinter zur Inspektion. Ich schaffte es trotz des großen Strahlungslecks, die dort befindliche Schlüsselkarte aufzulesen und auf das Hauptdeck zurückzukehren.

Verschlossener Maschinenraum

Strahlungslecks

Untere Ebene



LaForge findet im Maschinenraum bei einem toten Klingonen einen Schlüssel, mit dem sich die hermetisch verschlossenen Türen öffnen lassen.

Jetzt nahm ich den kleinen Turbolift neben dem Maschinenraum nach oben, folgte wieder der Energieanzeige auf meinem Tricorder und stieß so – durch Verwendung der zweiten – auf die dritte Schlüsselkarte. Diese gestattete mir auf dem Hauptdeck den **Zugang zur** gen Norden gerichteten **Brücke**, wo ich mich zwar

Zugang zur Brücke

gegen diverse Angreifer durchzusetzen hatte. Meinem Zielobjekt, Dr. Soran, war ich jedoch schon so nahe gekommen, daß die kleinen Verletzungen nicht mehr störten: Nur noch eine kurze Fahrt mit dem Turbolift in der Ecke der Brücke, und ich stand in der Abschußkammer.

Zielcomputer und Code

Der **Zielcomputer** war mit einem **Code** gesichert, die entsprechende Zeichenkombination hatte ich mir an einer Wand in den Offizierskabinen aber im voraus einprägen können. Von links nach rechts: Ein verzerrtes „E", ein umgedrehtes „C" und ein seltsames „V"...



Logbuch des Schiffscounsellor. Sternenzeit: 48638,9. Counsellor Deanna Troi.

„Das Galorndon Core System"

Vor dem gigantischen Hangartor vertrieb ich mir geduldig die Zeit und wartete auf eine **Gelegenheit, in den Stützpunkt einzudringen**: Mit dem Start eines romulanischen Warbirds war sie schließlich gekommen – die heißen Triebwerke des Schiffes stellten die einzige Gefahr dar.

Die Gelegenheit, in den Stützpunkt zu kommen

Unerkannt eingedrungen wanderte ich zuerst gen Shuttle-Reparatur-Station im unteren Teil des Stützpunktes. Hier fand ich auf einer Kiste die **Schlüsselkarte zur Waffenkammer** – wiederum im Hangarbereich befindlich –, wo ich mich für den Notfall mit Disruptorgewehren eindecken durfte. Anschließend betrat ich im Quartiertrakt (neben der Herrentoilette) die Räumlichkeiten der Stützpunktkommandantin, welche mein de-

Schlüsselkarte zur Waffenkammer



In der romulanischen Basis nicht die Nerven verlieren. Ein Schuß aus dem Disrupter kann den Alarm auslösen.

spektierliches Eindringen in ihre Gefilde offensichtlich gar nicht leiden mochte und prompt mit rückhaltlosem St rmfeuer quittierte. Da jeder Schuß meinerseits den Alarm aktiviert hätte, rückte ich ihr mit bloßen Händen zu Leibe: Ein Ringen, das sich lohnen sollte! Denn danach hatte ich alle Zeit der Welt, die **Zugangskarte zum Waffensensoren-Cluster** einzustecken und mitzunehmen.

Zugangskarte zum Waffensensoren-Cluster

Auch die **Türe zum eben diesem** war rasch ausgemacht: in einer großen Halle mit einem Wasserbecken im Zentrum. Leider bewachten **übel gelaunte Soldaten** den Zugang mit Argusaugen und griffbereitem Disruptor. Mein nächster Weg führte deswegen per Turbolift hinab zu den Kühlsystemen des Hauptreaktors. Auf dem entsprechenden Display berührte ich jede der vier Aggregatkontrollen zweimal, so daß sie rot aufleuchteten, und machte mich schleunigst aus dem Staub. Oben herrschte bereits ein heilloses Chaos, das ich ausnutzte, um **Soran** ein weiteres Stück näherzukommen. Als ich ihn schon fast erreicht hatte, **sprengte** urplötzlich eine automatische Vorrichtung **die Brücke zur** eigentlichen **Abschußrampe weg**: Es half kein Jammern und kein Stöhnen, ich mußte springen!

Soran sprengt die Brücke

Logbuch des Ersten Offiziers, Sternenzeit 48641,3. Cmdr. William T. Riker.



„Das Golorndon Core System"

Zugang verschüttet

Der alte **Zugang zum Waffensensoren-Cluster** war bei dem Reaktorunfall **verschüttet** worden. Ich dachte mir deshalb schon, daß ich über das Außengelände gehen müßte – nur leider war **auch das Hangartor verschlossen**. Also suchte ich mir durch den großen Speisesaal im Norden einen Weg zu dem Wachposten auf dem westlichen Balkon, von dem mir Deanna berichtet hatte. Das Geländer hatte hier einige empfindliche Phaser- oder Disruptorentreffer hinnehmen müssen. Eine breite Lücke ermöglichte mir so den Sprung nach unten. Auf der anderen Seite gelangte ich über eine Treppe zu einer **soliden und überaus verriegelten Tür**. Ich wollte mich schon zum Gehen umwenden, da fiel mein Blick auf das nahe Geschütz. Ein Schritt, eine Drehung, ein kurzes Maßnehmen, und die Tür war geschmolzen: DAS nenne ich überlegene Feuerkraft! Ein paar Meter ohne Zwischenfall folgten, dann jedoch trat Soran wieder persönlich in Aktion, indem er mir mit einem **Kraftfeld** zu schaffen machte: Es galt den Reaktor und damit die gesamte Stromzufuhr lahmzulegen. Nachdem ich die im Vorhof **aufmarschierten Romulanertruppen** mit dem Bodengeschütz erledigt hatte, mußte ich bei den **Kühlsystemen** des Reaktorkerns feststellen, daß die **Aggregatkontrollen ausgefallen** waren. Reflexartig und kaum des Risikos gewahr, legte ich einen der erbeuteten Disruptoren an und gab eine kurze (!) Salve ab: Die Scheibe brach durch, gab der inzwischen brühend heißen Flüssigkeit freie Bahn und zwang mich, hurtig von dannen zu traben.

Hangartor verschlossen

Die solide Tür

Die Aggregatkontrollen sind ausgefallen.

Wie Deanna mußte ich anschließend **über den Graben** springen, wo einst eine Brücke hinübergeholfen hatte, doch gestaltete sich die Sache bei mir noch diffiziler: Unten hatte sich in der Zwischenzeit die giftige Reaktorflüssigkeit gesammelt, jeder Fehlsprung kostete Kraft!

Logbuch des Schiffsarztes. Sternenzeit: 48642,5. Dr. Beverley Crusher



„Das Antilios System"

Als ich zu Beginn meiner Mission in diese Grube stürzte, verlor ich meine Tricorder. Das ist im nachhinein als Omen zu betrachten, denn sobald ich ihn wieder aktivierte, **beschossen mich die Antikörper** des Organismus' von allen Seiten: Fortan schaltete ich ihn nur noch an sicheren Stellen kurzzeitig an.

Beschuß durch Antikörper

Bei meinem Rundgang um das Oval des Raumes fiel mir unter den zahlreichen Gängen ein verschlossener auf. Von diesem aus gezählt führten die Gänge zwei weiter rechts und zwei weiter links jeweils zu einer **kränkelnden Stelle**. Die dort angebrachten Maschinen schoß ich weg und brachte per Medipock Heilung, worauf der angesprochene Gang den Weg endlich freigab. Nachdem ich auch hier für medizinische Besserung gesorgt hatte, öffnete sich die Rückwand der Kammer: Ich trat durch das Loch und fiel einige Meter tiefer, wo sich vier von Membranen verschlossene Räume befanden. Ziellos wanderte ich durch das Labyrinth etwas weiter unten – die vielen **Viren** konnte ich dabei nur mit der exakt mittleren Energiestufe meines Phosers **eliminieren** – bis mir die Omnipräsenz einer gelben Enzymflüssigkeit bewußt wurde. Ich füllte eine Portion des wabernden Liquids in das Reagenzglas, trank es oben vor einem der **verschlossenen Eingänge** (nicht vor dem mit den Lebenszeichen hinter der Membran) und konnte so passieren. Auf einem Tauchgang in dem großen Liquidbecken des betretenen Raumes schaffte ich es, einen konzentrierten Enzymklumpen aufzugreifen sowie die nachlassende physische Wirkung der Flüssigkeit auf mich aufzufrischen. Der Klumpen fand in der nördlichen Kammer mit den übergroßen Viren Verwendung, nachdem ich die vertrocknete Enzymquelle von Sorans bestialischer Apparatur befreit hatte. Das Wesen dankte.

Die Viren eliminieren

Verschlossene Eingänge

Nun ließ ich mich in der Vorhalle der vier Räume durch ein neues Loch im Boden direkt in ein riesiges Becken mit einer **heilenden Flüssigkeit** fallen. So war es mir möglich, die **Riesenmikroben** mittels rustikaler Tritte vor das Schienbein zu erledigen. Anschließend sprang ich duckend durch eine **winzig kleine Öffnung** in der Wand, suchte meinen Weg über die Mauern des nächsten Raumes zu einer Brücke, sprang – und fand mich schlußendlich bei einer **großen, engporigen Zellmembran** wieder. Nachdem Sorans Atemgerät in mein Inventar gewandert war, hüpfte ich in das kleine Wasserbecken, anschließend in die gelbe Flüssigkeit auf der anderen Seite. Auf diese Weise präpariert, betrachtete mich die Membran nach den Gesetzen der Osmose als durchlässig und brachte mich zu **einer Art Nervenknoten** oder Gehirn. Auf jeden Fall wurde ich wie ein Antikörper synoptisch zur nächsten entzündeten Stelle transportiert. Den **Viren** dort schenkte ich vorsichtshalber **keine größere Beachtung**, kümmerte mich mehr darum, über die „Treppen" des Raumes nach oben zu kommen – meine Phaserenergie war knapp bemessen.

Becken mit hellender Flüssigkeit

Die große engporige Zellmembran

Der Nervenknoten

Oben angelangt, trat ich in die Blutbahn ein, aktivierte gerade rechtzeitig das Atemgerät und wurde so wohlbehalten durch das Venensystem zum **Herzen gepumpt**. In dessen Kammern war ich **unsagbaren Strömungen** ausgesetzt – zumindest aber war Sorans Station schon in Sichtweite. Indem ich mich möglichst in der Mitte hielt und das zweite Atemgerät am Boden aufklaubte, gelang es mir, unter die Station zu schwimmen und durch die Öffnung im Boden einzudringen. Die verbleibende Energie meines Phasers reichte zuletzt gerade noch, um den Doktor zu verjagen und seine **Trilithiumvorräte** zu **vernichten**.

Die Trilithiumvorräte vernichten

Logbuch des Captains. Sternenzeit: 48642,9. Captain Jean-Luc Picard.



„Das Epsion System"

Für jeden, der einmal mit dieser Rasse in Kontakt stand, sind Chodaks leicht zu durchschauen: Nachdem klar war, ich solle **in** meiner **Zelle** auf eine Audienz **warten**, wußte ich, daß man mich um jeden Preis dort festhalten wollte. Kurz entschlossen pulverisierte ich eine offensichtlich baufällige Stelle in der Wandstruktur mit dem Phaser. So gelangte ich auf den Flur jenseits meines „Warteraumes", wo einer der **Transporter** nach einem **Schlüssel** verlangte. Der zweite jedoch stand zur freien Verfügung und brachte mich eine Etage höher. Ich ignorierte alle Türen bis auf jene, hinter der mein Tricorder sowohl Lebens- als auch Energiesignale ortete: Ohne Zweifel eines jener Sandbäder, in denen sich Chodak ohne ihre Panzer erholen. Ich schlüpfte unbemerkt in eine der abgestellten Rüstungen und eilte zurück auf die ursprüngliche Etage – nur derartig geschützt war es mir möglich, den engen **Korridor mit der halb erkalteten Lava** bis zu einem Höhlensystem zu durchqueren. Sporenspeiende Pflanzen stellten hier eine große Gefahr dar. Darum stets in eiligem Lauf, sammelte ich einige der heilenden **Pilze** (rotes Tricordersignal) ein, während ich die Höhle flüchtig inspizierte: In einer hinteren Ecke entdeckte ich bei einer kleinen Lavagrube eine zweite schwache Wand, schoß sie ein, streifte den Panzer ab,

In der Zelle

Schlüssel für den Transporter

Der Korridor mit der Lava

um mich bücken zu können, und kroch hindurch. Innehalten wäre in dieser Gegend tödlich gewesen, deswegen sprang ich ohne Zögern in das tiefschwarze Loch im Untergrund – nur um wieder auf festem Boden zu landen. Darauf stieg ich die in den Stein gemeißelten Stufen aufwärts zu einem Verbindungsgang (perfekte Deckung für regenerative Maßnahmen), nahm Anlauf und sprang exakt gegenüber auf den weißlichen Felsvorsprung. Von diesem höher gelegenen Plateau aus führte eine Art Pfad zu einem weiteren Tunnel, der wiederum in eine große Höhle mündete. Dem reglos daliegenden **Chodak** nahm ich hier einen **Sicherheitsschlüssel** ab und kehrte um. Allerdings fiel der Weg nun kürzer aus: Da ich das Plateau von unten nicht mehr erklimmen konnte, sprang ich nach unten und fand mich in der Ausgangshöhle wieder: Panzer angelegt und auf den ursprünglichen Flur zurückmarschiert – Teil 1 komplett!

Sicherheitsschlüssel des Chodak

Mein Weg führte jetzt zurück in das Sandbad-Stockwerk, wo ich den beschädigten Panzer gegen einen neuen eintauschte, durch den Transporter auf dieser Ebene in einen Kontrollraum mit einem großen Lavabracken im Zentrum, in dem mich die Besatzung angriff, und von dort durch die nächste Tür rechter Hand nach außen: Unglücklicherweise hatten die Chodak die **Brücke zum Reaktorkern hochgezogen**. Also ging ich zurück in die ursprüngliche Etage, benutzte den erbeuteten Schlüssel, um den eingangs erwähnten Transporter zu aktivieren, und wählte den untersten Knopf. So wurde ich direkt in den Brückenkontrollraum verfrachtet und konnte das untere schwarze Dreieck der Steuerkonsole betätigen. Damit war der Weg zum Reaktor frei: Ich fuhr per Aufzug zu seiner Spitze, legte den Haupthebel nach unten um und wich auf dem Rückweg möglichst allen Kämpfen aus. Zurück im Kontrollraum, ging ich entgegen dem Uhrzeigersinn zur nächsten Türe, verschaffte mir mittels des Schlüssels Zutritt und trat Soran gegenüber. Natürlich gelang ihm erneut die Flucht – aber auch ich landete einen Coup: An der Frontseite eines Pfeilers installiert leuchtete mir die Statusanzeige des Reaktors entgegen. An der linken und rechten Seite befanden sich darüber hinaus zwei Steuertafeln. Links steigerte ich die generelle Trilithium-Menge für den Reaktor bis zum Maximum, während ich rechts die Zufuhr aktivierte. Erneut ein überhitzter Reaktor...

Die Brücke zum Reaktorkern



Logbuch des Wissenschaftsoffiziers. Sternenzeit: 48654,3. Lt. Cmdr. Data.

„Das Bersus System"

Es war offensichtlich: Ich mußte **einen Weg über den See** finden. Die Pflanzen an der Oberfläche trugen mich zwar. Sie waren aber nur sehr sporadisch verteilt, und da kein Replikator zur Verfügung stand, galt es, weitere „Wasserkissen" aufzutreiben.

Der Weg über den See

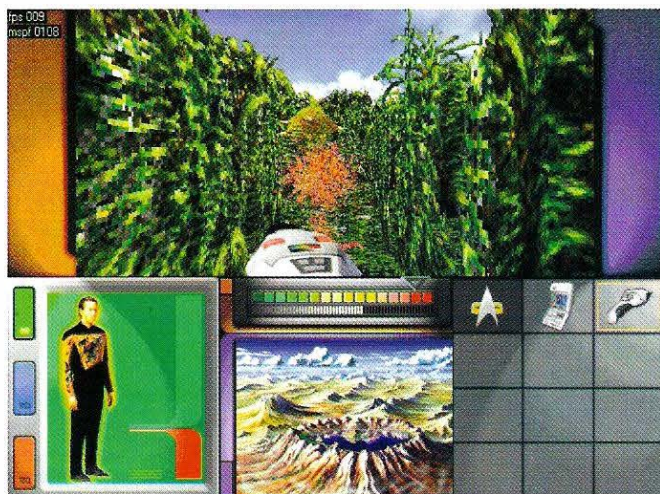
Nach längerem Umherirren durch das **Dickicht der lokalen Wälder**, wo ich mich der Flora erwehren mußte, entdeckte ich auf einer Lichtung eine **Höhle**. Ich wählte nicht den großen, sondern den versteckten Eingang linker Hand zum Eintritt und hielt mich sogleich rechts. In diesem Teil des Höhlensystem stieß ich auf Ablagerungen eines **blauen Metalls**, das auf meine Schaltkreise wie ein synthetisches Hypospray wirkte. Der hintere Ausgang der Höhle führte direkt zu einer kleinen, von der Außenwelt abgeschlossenen Oase, wo ich **die gesuchten Pflanzenkeime** fand. Ich benötigte nur zwei. Die restlichen Plätze in meinem Inventar reservierte ich für die waffenartigen Dornkapseln, die ich den aggressiven Pflanzen abnehmen konnte, sowie für das blaue Metall. Am See galt es jetzt, die **Wasserkissen** an der **richtigen**

Die Höhle

Blaues Metall

Die Pflanzenkeime

Die Wasserkissen



Die Flora im Bersus-System reagiert auf Eindringlinge recht empfindlich. Halten Sie immer den Phaser bereit.

Stelle wachsen zu lassen. Zunächst balancierte ich über die Dreierformation der Pflanzen genau am Ufer – hier kam der erste Sproß zum Einsatz. Ich konnte deutlich mehrere „Wasserkissen-Arme" weiter hinaus aufs Wasser ragen sehen: Der zweitöstlichste war für die Benutzung des letzten Keims der richtige, wie ich bei einem **mißglückten Sprung in das Wasser** von unten feststellen konnte. Apropos Wasser: Zu versinken war kein Problem, denn am südlichen Ufer existierte eine Unterwasserhöhle, bewacht von zwei Fischen, aus der mich ein Geysir immer wieder an Land katapultierte. Um glücklich auf einem der Felsvorsprünge unter Wasser zu landen, mußte ich von dem zuletzt gepflanzten Wasserkissen exakt abspringen. Als dies geschafft war, hieß es **Soran finden**. Ich schritt also unter Wasser über eine in den Stein gemeißelte Treppe um die Insel herum, bis ich auf eine Spalte im Fels stieß, in der sich drei Fische tummelten. Ich sprang hinunter, sammelte in einer Nische einen **goldenen Kristall** auf und betrat durch eine Öffnung im nördlichen Riff eine weitere Höhle, die mich zu einem großen Becken am Tageslicht brachte. Dort beschoß ich eine poröse Stelle in der Wand, was wiederum einen Gang offenlegte. Im Anschluß gelang es mir, an der Außenseite der Insel entlang weitere „Kampfgewächse" auszuschalten und meinen Weg über einen schmalen Grat nach oben fortzusetzten. An der höchsten Stelle richtete ich mich gen Osten und sprang zurück ins Wasser, direkt auf eine steinerne Brücke. Sorans Abschußrampe lag in einem kleinen Canyon, erreichbar durch eine Kluft in der Felswand, versteckt. Ich handelte wie beschrieben: „Doktor Soran angreifen, dann die Sonde umlenken und hochbeamen". Doch der **Zielcomputer verweigerte** mir den **Zugriff** und initiierte die Startsequenz. Am logischsten erschien es mir, die Stromquelle einfach auszuschalten, was ein magnetisch versiegeltes Gitter jedoch verhinderte. Einzig die zerstörerische Instabilität des goldenen Kristalls in magnetischer Umgebung schaffte hier Abhilfe. Danach kroch ich in die Einbuchtung im Sockel der Abschußrampe und drehte den Saft noch rechtzeitig ab… sagt man das so?

Ein mißglückter Sprung ins Wasser...

Der goldene Kristall

Zielcomputer verweigert Zugriff



Logbuch des Chefingenieurs. Sternenzeit: 48668,6. Lt. Cmdr. Geordie La Forge

„Das Amargosa System"

Ein Blick auf die Statusanzeige der Andockschleuse offenbarte die Präsenz klingonischer Truppen – ich mußte also äußerst vorsichtig zu Werke gehen. Vor allem aber mußte ich das **Abschirmfeld stabilisieren**, um die Station vor dem finalen Kollaps zu bewahren. Die entsprechende Kontrollkonsole befand sich gleich nebenan in eben jener Andockschleusen, eine schrille **Fehlermeldung bei** meinem **Zugriffsversuch** ließ aber auf einen defekten Chip schließen. In einem der Regale auf der unteren Ebene wurde ich fündig, und kurze Zeit später zeugte das grüne Leuchten des Displays von meinem Reparaturerfolg. Mit pochendem Herzen öffnete ich das Schleusentor zum **Klingonenschiff**, den Phaser hatte ich im Anschlag – und wie erwartet fand er reichlich Verwendung.

Das Abschirmfeld stabilisieren

Fehlermeldung beim Zugriffsversuch

Das Klingonenschiff

Mein Tricorder zeigte anschließend immer noch unzählige klingonische Lebenszeichen in den weiteren Sektoren des Schiffes an, also schlüpfte ich in einen der schützenden Druckanzüge und ging zum systematischen Angriff über: eine Türe nach der nächsten.

Zuletzt tauschte ich den beschädigten Anzug gegen einen neuen ein und begab mich wieder in die Forschungsstation. In Richtung Sonden-Abschußkammer eilend, versorgte ich meine Waffen mit neuer Energie. Kaum hatte sich die **Durchgangstür zur Abschußkammer** geöffnet, war ich von einer richtiggehenden **Klingonenormee** umgeben. Ich sprang in Deckung, betete, daß der Anzug halten möge, und hatte Glück. Wieder versorgte ich mich danach mit neuen Geschützen und rückte vor – da nur noch ein paar Lebenszeichen blinkten, schaltete ich auf die höchste Energiestufe. Abgesehen von den Kämpfen glich das letzte Kapitel meines Auftrages bis ins Detail der ersten Amargosa Mission…



Logbuch des Captains. Sternenzeit: 48675,0. Captain Jean-Luc Picard.

„Das Veridian System"

Ich berichte in Vertretung von Captain James Tiberius Kirk, der auf dieser Mission sein Leben ließ. Anhand von Scanner-Aufzeichnungen sowie meiner Beobachtungen haben wir Kirks Vorgehen wie folgt rekonstruiert: Zunächst vertrieb er Soran mit Phasersalven und griff die Fernbedienung für die Tarnvorrichtung der **Abschußrampe** vom Boden auf. Leider befand er sich zu diesem Zeitpunkt **außer Reichweite** des Empfängers! Also lief er geradeaus auf ein Loch zu, ließ sich erst auf eine eng bemessene Stufe und von dort hinab in eine Erdhöhle fallen. Ein langer Tunnel brachte Kirk alsbald zu einer Ansammlung heißer Quellen, die teilweise in der Lage waren zu heilen. Vom Eingang des Platzes im Südwesten gesehen rechts stand ein weiterer Klingone auf einem hohen Plateau Wache: Diese Plattform galt es zu erreichen. Der Captain sprang also hinunter auf den Boden der Höhle und lief außen im Uhrzeigersinn fast ganz herum bis zu einer recht niedrigen, zur Wand stehenden Stufe. Hier kletterte er nach oben und wandte sich nach Norden, wo er springend eine weite Kluft überwand. Mit dem Ziel, den höchsten Pfeiler zu erklimmen, arbeitete sich Kirk voran, doch bei der zweithöchsten Quelle war Schluß. Ihm fiel aber an der südlichen Kante seines Standortes ein gezackter Felsvorsprung auf, um den herum (!) er auf eine etwas tiefer gelegene Quelle in direkter Richtung zur angepeilten Plattform gelangen konnte: Noch ein Sprung, und es war geschafft! Über eine Brücke im nächsten Raum traf Kirk schließlich auf obskure Wesen, die ohne Unterlaß schmerzhafte Töne ausstießen. Da eine Konfrontation sinnlos schien, hielt sich der Captain schlicht an der rechten Wand und rannte, um nicht zu stark verletzt zu werden, unverzüglich weiter. Nachdem Soran zum wiederholten Male unter heftigem Phaserbeschuß fortgebeamt hatte, positionier-

Die Tarnvorrichtung der Abschußrampe

te sich Kirk in der Mitte der Brücke und betätigte die Fernsteuerung: Er starb als Held...
Ich selbst rannte daraufhin zur Steuerkonsole, aktivierte die Halteklammern der Sonde und ging hinter einer Felswand in Deckung: Wie erwartet konnte die Sonde nicht starten. Sie explodierte wirkungslos am Boden.

Logbuch des Captains. Sternenzeit: 48675,0. Captain Jean-Luc Picard, Nachtrag.

„Die Enterprise im Veridian System"

Ich durfte einfach nicht zulassen, daß ein Terrorist von meinem Schiff aus ein ganzes Solarsystem zerstörte! Nach Rikers Aussage befand sich Soran auf einem der unteren Decks, welches von meiner derzeitigen Position aus nur per Turbolift zu erreichen waren. Unglücklicherweise waren aber die Türen aller **Aufzüge blockiert**, außerdem hatte der irre El-Aurianer sämtliche **Trägheitsdämpfungsfelder deaktiviert**. Das erste Problem löste sich, als ich einem Energiesignal auf meinem Tricorder nach Norden folgte: Ich fand ein Utensil vor, mit dem sich die Türen öffnen ließen. Seltsamerweise begegneten mir auf meinem Weg zahlreiche organische **Viren**, wie jene, von denen Beverley Crusher im Antilios System Bericht erstattet hatte. Ich befaßte mich nicht weiter mit der Unlogik dieses Phänomens, sondern schaltete meinen Phaser wie von der Doktorin angewiesen stur auf die mittlere Stufe. Ganz im Norden des Decks war die Steuerungskonsole für die Trägheitsdämpfungsfelder angebracht. Sobald ich alle drei Felder aktiviert hatte, stellte ich fest, daß nur eines stabil war – die Wahl des Turboliftes fiel damit nicht eben schwer!

Auf dem unteren Deck ging ich den linken Korridor entlang, schon allein weil der rechte durch Infektionen verstopft war, und zwängte mich durch die nördlichere der beiden Jefferies-Röhren zur gegenüberliegenden Seite. Hier war ein großer, zweistöckiger **Raum von** den **Viren** quasi **okkupiert** worden. Ich blieb auf der oberen Etage und tötete nur jene Mikroben, die mir ein Hindernis waren, bevor ich durch eine Türe im Süden vor die Schalttafel für das Belüftungssystem treten konnte: Nachdem die Luftzirkulation auf das andere Schott justiert war, entlud ich alle statische Elektrizität. Sämtliche Viren im Vorraum starben dadurch ab, was mir den Abstieg zur unteren Ebene ermöglichte. Ich ging weiter nach Norden bis zur Quelle der Infektion, wandte mich noch Westen und ging den langen Flur entlang gen Süden: Die erste Konfrontation mit **Soran** folgte!

Sobald er sich **hinter** das **Abschirmfeld** im Süden gerettet hatte, inspizierte ich die umliegenden Räume und fand tatsächlich im Südosten eines von Sorans persönlichen Transporter-Geräten. Mit diesem stellte das Erreichen des Maschinenraumes freilich kein Problem mehr dar. Sofort nach der Rematerialisierung hetzte ich um die nächste Ecke nach links, wo das Kontrolldisplay für die Deflektorschilde installiert war, und setzte meinen Plan in die Tat um: Damit der Abschuß der teuflischen Sonde mißlang, mußte ein extrem starkes **Schutzschild vor den Torpedo-Abschußluken** eingerichtet werden. Zu diesem Zwecke deaktivierte ich alle seitlichen und hinteren Haupt- sowie Nebenschilde und leitete die gesamte Energie in den Bugbereich um. Ein „Schild überlastet!"-Signal bestätigte hieran meinen Erfolg. Zwar wollte ich Soran noch eine letzte Chance gewähren, doch ich kam zu spät: Er hatte die Startsequenz längst eingeleitet. Mit gemischten Gefühlen beamte ich deshalb zurück in den Maschinenraum, bestieg die hinterste Rettungskapsel, in der schon Datas Katze Spot schnurrte, und bewahrte uns beide per Startknopf vor dem Inferno des Warpkern-Bruches. Wird es wohl eine Enterprise E geben?...

Daniel Kreiss ■

Aufzüge blockiert

Trägheitsdämpfungsfelder deaktivieren

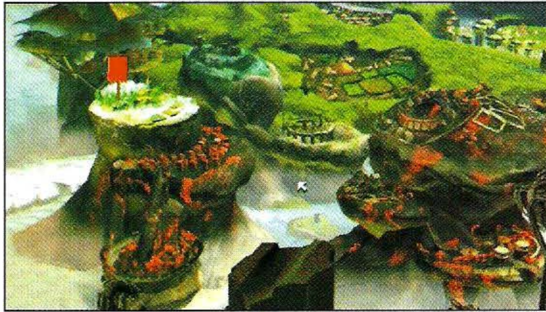
Auf dem unteren Deck

Hinter das Abschirmfeld

Der Schutzschild vor den Torpedo-Abschußluken

Komplettlösung und Allgemeine Spieltips

Dungeon Keeper



Seit Anfang Juni ist Europa im Dungeon Keeper-Fieber. Und jetzt dürfen Sie dreimal raten, zu welchem Spiel momentan die meisten Anfragen bei uns eintreffen – richtig: Dungeon Keeper. Wir haben für Sie die häufigsten Anliegen zusammengefaßt und geben die Erfahrungen der Redaktions-Dungeon Keeper weiter – praktische Tips, die nicht nur für notorische Wozu-das-Handbuch-lesen?-Spieler interessant sein dürften.

Allgemeine Tips

- Erobern Sie sofort nach dem Missions-Beginn einen Eingang. Gehen Sie direkt dorthin, und umgehen Sie vor allem Goldflöze, die Sie unterwegs finden. Der Abbau des Edelmetalls dauert einfach zu lang.
- Wenn Sie die Meldung hören „Es gibt nichts mehr zu erforschen", schnappen Sie sich alle Zauberer und Drachen und werfen Sie sie in den Trainingsraum. Verkaufen Sie keinesfalls die Bibliothek – sonst sind alle Zaubersprüche verloren und müssen erneut erforscht werden.
- Teufler, die sich in der Handwerkskammer aufhalten, sollten Sie einsammeln und ins Fitneßcenter stecken.
- Errichten Sie grundsätzlich ALLE erforschten Räume. Selbst wenn Sie niemals auf Baracken oder Tempel zurückgreifen, werden sich einige Arten ohne diese Raum-Typen niemals bei Ihnen blicken lassen.
- Produzieren Sie zu Beginn so viele Imps wie nur möglich, um die Bauarbeiten und den Goldabbau zügig voranzutreiben.
- Bauen Sie grundsätzlich quadratische Räume (optimal: 5x5).
- Wenn Ihnen das Wasser bis zum Hals steht und Sie nicht einmal mehr Ihre Monster bezahen können, sollten Sie nicht unbedingt benötigte Räume (z. B. Teile der Schatzkammer, Handwerkskammer) verkaufen. Ihnen wird nur die Hälfte des Kaufpreises erstattet. Engpässe umgeht man, indem man die Schatzkammer mit Türen sichert und diese abschließt.
- Sobald das Gefängnis zur Verfügung steht, sollten Sie gegnerische Monster grundsätzlich einkerkern (im „Informationsmenü" das entsprechende Icon anklicken) und anschließend foltern. Das verschafft Ihnen u. U. zusätzliche Mitstreiter.
- Bibliotheken dürfen keine „Durchgangszimmer" sein. Publikumsverkehr macht die Zauberer aggressiv und hemmt die Entwicklung neuer Sprüche/Räume. Legen Sie die Büchereien grundsätzlich als Nische bzw. Seitenzimmer mit nur einem Eingang an.
- Foltern Sie hin und wieder Ihre eigenen Kreaturen (v. a. Imps). Monster der gleichen Art geben sich infolgedessen mit weniger Lohn zufrieden und arbeiten schneller. Achten Sie aber darauf, daß Sie jeweils nur ein Exemplar einer Sorte peinigen.
- Bauen Sie Friedhöfe in Nischen und füllen Sie damit unregelmäßige Flächen – die Effizienz hat bei diesem Raum keinerlei Bedeutung.
- Wenn Ihre Imps vom gegenüberliegenden Ufer eines Lavasees attackiert werden (beispielsweise durch Bogenschützen) und die Imps nicht vom „Pflastern" des Untergrunds abgehalten werden können, machen Sie einen der Arbeiter mit dem „Verbergen"-Zauberspruch vorübergehend unsichtbar.
- Die Zaubersprüche „Monster beschleunigen", „Blitzschlag", „Hühnermorph", „Einsturz" und „Virus" können in ihrer Wirkung gesteigert werden, indem man beim Auslösen die linke Maustaste gedrückt hält.

Opfergaben

Wenn Sie einzelne Kreaturen(-kombinationen) im Tempelbrunnen opfern (einfach Monster packen und hineinwerfen), hat dies folgende Konsequenzen:























- Setzen Sie den Blitzschlag ausschließlich zur Dezimierung gegnerischer 1-Stufen-Imps ein, um beispielsweise den Goldabbau des Rivalen zu lähmen. Bei stärkeren Kreaturen stehen die Kosten des Spruchs in keinem Verhältnis mehr zu den Auswirkungen.
- Die Kosten für die Heilung eines Monsters können Sie drastisch reduzieren, indem Sie angeschlagene Kreaturen aus dem Kampfgetümmel herausnehmen und in den Tempel schicken.
- Der Heilen-Spruch beeinflußt nicht nur ein einziges Monster, sondern Kreaturen innerhalb eines bestimmten Radius. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, werden die Lebewesen im weiten Umkreis kuriert.
- Befinden sich größere Monster-Ansammlungen an einer Stelle, lohnt sich der Zauberspruch „Einsturz".
- Wenn Ihre Kreaturen eine Tür nicht knacken können, lassen Sie einfach ein Mauerstück direkt neben der Tür entfernen – und schon ist der Weg frei (funktioniert nicht bei befestigten Wänden und Felsen).
- Wer Imps und andere Kreaturen vom Betreten bestimmter Regionen abhalten will, installiert eine Tür zwischen zwei Mauerstücken, die Sie mit der linken Maustaste abschließen.
- Magische Türen läßt man von Zauberern zerlegen.
- Plazieren Sie Drachen-Behausungen direkt an einem Lava-Strom (steigert die Erfahrung).
- Gesellt sich ein Vampir zu Ihnen, sollten Sie ihn schleunigst auf die Mauer des Tempels setzen. Die Wahrscheinlichkeit eines Monster-Neuzugangs steigt dadurch um satte 50%.
- Um rasch zu einem bestimmten Raum zu gelangen (z. B. Schatzkammer), klicken Sie im Raum-Menü mit der rechten Maustaste auf den jeweiligen Raum-Typ. Besitzen Sie mehrere Räume des gleichen Typs, können Sie sich auf diese Weise „durchzappen".
- Der Trainingsraum kann nicht groß genug sein – 5x5 Kacheln sind das absolute Minimum.
- Trainieren Sie regelmäßig Ihre Imps – ab Level 3 unterliegen sie dauerhaft dem „Kreatur beschleunigen"-Zauberspruch.
- Bauen Sie Räume nicht direkt nebeneinander, sondern grenzen Sie sie durch Mauern ab und lassen Sie diese verstärken – nur so wird die maximale Effizienz erreicht.
- Die Effizienz von Räumen am Wasser läßt sich durch Brücken steigern, die man an diese Bereiche angrenzen läßt.
- Gefangene Kreaturen sind ein gutes Training für Monster, die noch nicht über sehr viel Erfahrung bzw. Stärke verfügen. Sorgen Sie dafür, daß der Trainingspartner einiges aushält (vorher mit Hühnchen stärken) und lassen Sie dann Ihre Leute unter Aufsicht (!) antreten. Sobald es für Ihre Belegschaft brenzlig wird oder der Gegner einzugehen droht, pflücken Sie die Angreifer einfach aus dem Kerker. Solche Übungen bringen wesentlich mehr als das Dungeon-„Fitneßstudio".
- Schließen Sie Schatzkammer und Trainingsraum ab, wenn Sie vorübergehend knapp bei Kasse sind.
- Sobald das Maximum an Kreaturen erreicht ist (keine weiteren Neuzugänge), sollten Sie schwache Exemplare wie Fliegen, Spinnen und Käfer töten oder – noch besser – im Tempel opfern (siehe Kasten). Ersetzt werden die Monster durch wesentlich stärkere Arten.
- Werfen Sie inhaftierte Imps der Gegenseite in den Tempel-Brunnen. Dadurch reduzieren sich die Anschaffungskosten für zusätzliche Imps (funktioniert auch mit eigenen Imps).
- Sie haben einen Höllenhund? Damit können Sie gegnerische Imps in Schach halten, die allzu eifrig Regionen befestigen. Voraussetzung ist ein Höllenhund der Stärke 3, den Sie in der Nähe feindlicher Imps plazieren.
- Wenn Imps andauernd in eine „gefährliche" Region (Falle, Gegner) wetzen, helfen gezielt plazierte Türen (Abschließen nicht vergessen).
- Die Effizienz eines Raums erkennen Sie nicht nur am weißen Balken in der Raumflagge, sondern auch an der Höhe der Feuerspur, die ständig an der Mauer entlangwabert.
- Wenn Sie eine Karte auf eigene Faust erforschen wollen, schnappen Sie sich eine Fliege und gehen Sie mit ihr eine Symbiose ein (in Lava-Gebieten hoch genug fliegen!).

Was tun gegen...

... Folter-Opfer, die nichts aushalten?
Sammeln Sie einige Hühnchen ein und werfen Sie sie den Eingekerkerten zum Fraß vor. Je nach Monster-Typ erholen sich die Insassen nach einiger Zeit – Teufler brauchen beispielsweise deutlich mehr Nahrung als ein Zauberer. Außerdem entscheidend: die Stärke eines Gefangenen. Faustregel: Je mehr „Blütenblätter", desto länger hält ein Gefolterter die Qualen aus und desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß das Opfer zu Ihnen übertritt. Die Gefolterten können Sie auch während der Tortur mit Hühnchen füttern und damit stärken! Beschleunigen läßt sich der „Überzeugungs"-Vorgang durch manuelles Mißhandeln.

... Kreaturen, die nach einem Angriff stark geschwächt sind?
Lassen Sie die angeschlagenen Monster um den Tempelbrunnen pilgern.

... Kreaturen, die sich nicht wohlfühlen? Sofortmaßnahmen:
- Bauen Sie einen Tempel und plazieren Sie die Monster auf der Mauer rund um den Tempelbrunnen.
- Richten Sie einen Friedhof ein und „entsorgen" Sie die herumliegenden Leichen.
- Geben Sie unzufriedenen Monstern eine Prämie (mit aufgehobenem Gold ein Monster anklicken).

... Missionen, die sich auch nach dem Besiegen aller Gegner nicht beenden lassen?
In den meisten Fällen müssen Sie noch das Erscheinen des Ritters abwarten. Achten Sie darauf, daß Sie wirklich ALLE gegnerischen Kreaturen und Helden eliminiert haben – in den Fluren und Räumen dürfen keine bewußtlosen Feinde mehr herumliegen. Auch Gefängnis und Folterkammer müssen absolut „leer" sein.

... Kreaturen, die sich gegenseitig bekämpfen?
Meist liegt das schlicht daran, daß zu wenig Schlafplätze zur Verfügung stehen. Bauen Sie das Versteck einfach aus oder bauen Sie ein zweites (auf die Kapazitätsanzeige achten). Außerdem kommen manche Spezies (z. B. Fliegen und Spinnen) nicht miteinander aus, auch Skelette, Zauberer und Vampire sind potentielle Unruheherde. In diesem Fall brauchen Sie auf jeden Fall mehrere Unterkünfte. Wenn Sie einen Kampf beobachten, schnappen Sie sich einfach eines der beteiligten Monster und werfen es in ein anderes Versteck. Dort wird es sich normalerweise einen neuen Schlafplatz bauen. Sollte auch das nicht helfen, empfehlen wir erzieherische Maßnahmen (Trainingsraum zum Abreagieren, vorübergehend Gefängnis oder gar Folterkammer).

... einen randalierenden Horny?
Bauen Sie einen größeren Tempel. Außerdem sollten einem Horny ein eigenes Versteck nebst Trainingsraum, Hühnerfarm und Tempel zur Verfügung stehen.

... Kreaturen, die versehentlich in Hühnchen verwandelt wurden?
Nehmen Sie das Huhn auf und parken Sie es im Tempel.

Fallenentschärfung

Giftgas-Falle
Symbiose mit Teufler (immun gegen Giftgas) eingehen und so oft in die Falle hineinlaufen, bis sie „durchsichtig" wird.

Blitzfalle
Symbiose mit starkem Zauberer (ab Level 5) eingehen, in die Falle hineinlaufen und zurückziehen; anschließend Kreatur heilen und Prozedur wiederholen, bis die Falle transparent angezeigt wird.

Indy-Falle
Meist wollen die Imps lediglich den neu entdeckten Raum pflastern, in dem die Kugel umherkullert. Hier ist Handarbeit gefragt: Nehmen Sie einen Imp auf und setzen Sie ihn wieder ab, sobald die Kugel vorbeigerollt ist. Wiederholen Sie dies solange, bis entweder der Raum vollständig gepflastert wurde oder das Geschoß zerbröselt. Alternative: Plazieren Sie eine Tür vor dem Raum und schließen Sie sie ab.

... Kreaturen, die vom Gegner verseucht wurden („Virus-Zauberspruch")?
Entfernen Sie sofort die infizierte Kreatur, damit sich keine anderen Individuen bei ihr anstecken, und schicken Sie sie in den Tempel.

... gegnerische Keeper, die ihre Außenmauern verstärkt haben?
Lücken ergeben sich fast immer durch Türen und Brücken. Ansonsten bleibt nur der Level-Neustart und ein früherer Angriff. In späteren Levels kann auch der „Rückbau"-Zauberspruch verwendet werden.

Die Tutorial-Levels 1 bis 5 überspringen wir kurzerhand und starten gleich durch mit der ersten „richtigen" Mission.

Level 6: Lieblichknuffeltal



1. Wagen Sie sich zunächst nicht zu weit nach Süden vor, sondern bleiben Sie am nördlichen Kartenrand und bauen Sie das Gold ab.
2. Stehen einige Level 2-Kreaturen zur Verfügung, stoßen Sie nach Süden vor und erreichen einen See. Durch diesen Tunnel gelangen Feen auf Ihr Territorium, die Sie mit einer Handvoll Teufler leicht erledigen.
3. Mit einer Brücke gelangen Sie zur Insel in der Kartenmitte. Verlängern Sie den Steg bis zum Zugang im Osten.
4. Erobern Sie die Insel. Wegen der reichen Goldvorkommen lohnt sich der Bau einer zweiten Schatzkammer direkt vor Ort.
5. Bald werden Sie eine Folterkammer freigeschaufelt haben; drei „Eiserne Jungfrauen" gesellen sich zu Ihnen. Übernehmen Sie die Folterkammer und bauen Sie daneben ein Gefängnis.
6. Erweitern Sie die Brücke bis in den Süden und buddeln Sie sich bis zum südlichsten Kartenrand vor. Über den dortigen See gelangen Ihre Kreaturen in das Dungeon des Gegners.
7. Der Abschluß der Mission ist nun reine Formsache.

Level 7: Traumtal



1. Bauen Sie zunächst das Gold in der Mitte der Karte ab und finanzieren Sie damit Ihren Dungeon.
2. Sobald Sie Ihre Kreaturen ausreichend trainiert haben, konstruieren Sie eine Brücke über den Lava-See in Richtung Osten und erledigen die Level 1- und Level 2-Kreaturen.
3. Das Dungeon-Herz des Gegners befindet sich im Nordwesten. Buddeln Sie Gänge nach Norden und anschließend nach Nordwesten. Von dort gelangen Sie über einen See (Brücke bauen) direkt zum Dungeon-Herz; unterwegs benutzen Sie das vorhandene Tunnel-System.

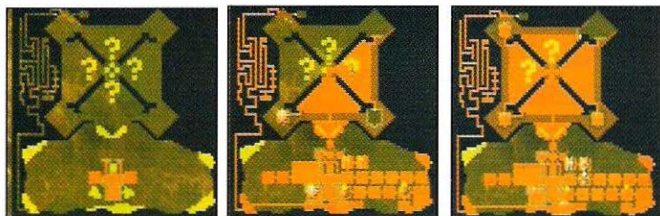
Level 8: Hohenbollern

1. Oberhalb des Gebirgszuges befindet sich ein Lavasee, den Sie auf eigene Faust (Symbiose mit Fliege eingehen) erkunden können.



2. Im westlichen Teil befindet sich ein kleiner Raum, wo zum Teil eigene Kreaturen (u. a. Höllenhund), aber vor allem Level 5-Helden aktiv sind. Wenn es Ihnen gelingt, diese Meute einzufangen und zu rekrutieren, haben Sie im folgenden Verlauf keine Probleme.
3. Arbeiten Sie sich von Westen her auf den Dungeon Ihres Rivalen zu. Falls Sie auf verstärkte Außenmauern treffen, gelangen Sie auf jeden Fall über den Lavasee-Übergang (Brücke bauen) in die Gemächer der Konkurrenz.

Level 9: Mondlichtwald



1. Sämtliche Goldbestände im Süden der Karte können gefahrlos abgebaut werden. Wenn Ihre Kreaturen reif für den ersten Kampf sind, durchbrechen Sie an einer Stelle die Goldwand in der Mitte. Machen Sie einen Imp unsichtbar und lassen Sie ihn das gesamte Ufer pflastern.
2. Über den Lava-Fluß bauen Sie eine Brücke und locken damit die Gegner vom gegenüberliegenden Ufer. Ihre Monster machen mit den Eindringlingen kurzen Prozeß (unbedingt einkerkern und foltern!).
3. Der „Schleichweg" im Südwesten führt direkt in den Norden der Karte. Vorsicht: In einem Raum befindet sich eine Indy-Falle – achten Sie dort auf Ihre Imps.
4. Säubern Sie das Gebiet in der Mitte der Karte: Entfernen Sie die Gold-„Fragezeichen" und lassen Sie die Türen einrennen. Dahinter verbergen sich Räume mit Helden aller Stärkestufen bis hin zu Level 9-Zauberern. In den Räumen entdeckt man praktische Überraschungen (Level steigern, Kreaturen-Transfer etc.).



In den Nischen der vier Eckräume findet man praktische „Überraschungen".

5. Überbrücken Sie den Lavasee im Nordwesten mit einer Brücke. Im Symbiose-Körper eines Teuflers entschärfen Sie die fünf Giftgas-Fallen. Anschließend lassen Sie die magische Tür von Ihren Zauberern niederreißen (andere Kreaturen scheitern daran). Sobald die Tür einstürzt, schnappen Sie sich alle beteiligten Monster und retten Sie sie vor der Indy-Kugel.
6. Schlüpfen Sie mittels Symbiose in die Rolle eines erfahrenen Zauberers (ab Level 7) und „entladen" Sie die Blitz-Fallen, indem Sie in den Raum hineinlaufen und rechtzeitig (!) den Rückzug antreten. Heilen Sie den Zauberer und betreten Sie den Raum erneut. Sobald die Luft rein ist, lassen Sie einen Imp den Boden pflastern und sammeln das Extra (Bonus-Level) ein.
7. Sind alle Gegner erledigt und Räume erobert, erscheint der Ritter mit einigen Kumpels. Bereiten Sie ihm einen gebührenden Empfang.

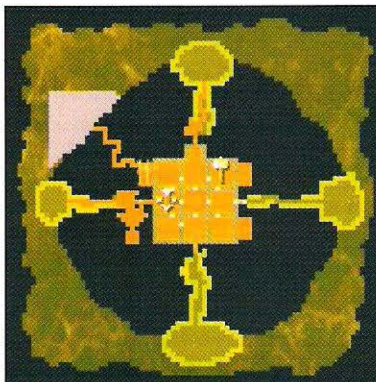
Level 10: Nimmerbös

1. Schaufeln Sie sich frei und lassen Sie Ihre „Insel" pflastern; die Goldbestände können risikolos abgebaut werden.
2. Mit Brücken gelangen die Imps auf das Ufergelände im Osten und Westen. Dort finden Sie auch einige Überraschungen (u. a. Level steigern). Eine Brücke sollten Sie auch möglichst früh zur Gold-Insel in der Karten-Mitte bauen.

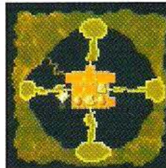


3. Erobern Sie den Köderraum im Nordosten; dadurch gelangen zusätzliche Drachen in Ihren Dungeon.
4. Über eigene und gegnerische Brücken gelangen Ihre Kreaturen auf das Territorium des verfeindeten Dungeon Keepers. Mit gut ausgebildeten Monstern können Sie das ... rasch überrennen.

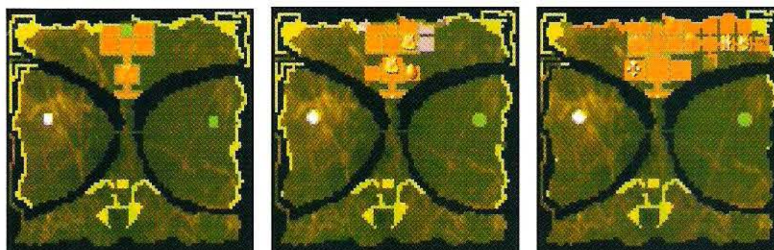
Level 11: Heimathof-Titsee



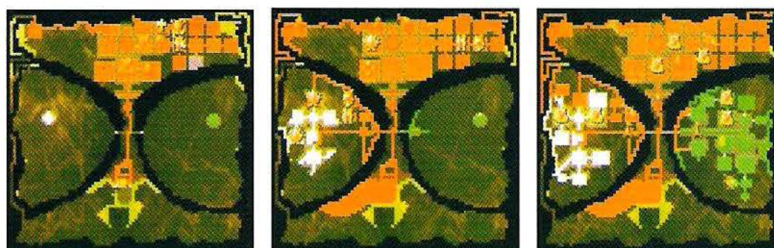
1. Der Schlüssel zum Sieg liegt in einem Raum in der südwestlichen Ecke des Dungeons (Zugang über den Ausgang im Westen). Dort befinden sich zwei „Level steigern"-Überraschungen, die Sie unbedingt brauchen. Nachdem die Tür überwunden ist, läßt man einen Imp den Raum pflastern und sammelt die Extras ein. Vorsicht: Hier lauert eine Indy-Falle (Imp rechtzeitig retten, die Kugel zerschellt nach kurzer Zeit).
2. Nach dem zweifachen Upgrade werden Ihre Jungs mit den Angriffswellen von allen vier Seiten fertig. Zwischendurch dürfen Ihre Imps in aller Ruhe das Gold entlang der vier Korridore abbauen.
3. Zum Schluß stattet Ihnen der Ritter einen Besuch ab, den Sie zu diesem Zeitpunkt mit Level 6-8-Kreaturen bekämpfen können. Achten Sie darauf, daß die Teufler trainieren und nicht in der Handwerkskammer herumlungern.



Level 12: Elfentanz



1. Sie starten im Norden und bauen gemütlich Ihren Dungeon aus. Gold gibt es im Nordosten/-westen zur Genüge.
2. Sobald Sie Level 4-Kreaturen, ein Gefängnis sowie eine Folterkammer besitzen, öffnen Sie die Tür in Richtung Süden (Imp davorsetzen). Erledigen Sie die gegnerischen Helden und lassen Sie sie in den Kerker werfen. Bei richtiger „Ernährung" werden zumindest einige dieser kläglichen Draufgänger zu Ihnen überlaufen.
3. Lassen Sie die Goldbestände im Süden vorerst unangetastet. Achten Sie darauf, daß die Türen zu den Feinden im Westen und Osten nicht versehentlich offenstehen!
4. Mit einer 30-40 Mann starken Armee können Sie EINEN (!) der beiden Dungeon Keeper attackieren – die Gegenwehr besteht nur aus ca. 15 Monstern, deren Stärke selten den Level 2 übersteigt. Beim ersten Gegner können Sie Gefangene nehmen und foltern, beim zweiten können Sie bereits auf „Abmurksen" umschalten.
5. Zerstören Sie die beiden Dungeon-Herzen. Anschließend durchbrechen die Imps die Goldwand im Süden. Halten Sie einige starke Kreaturen bereit und bereiten Sie sich auf den finalen Kampf vor.



In der nächsten Ausgabe erwarten Sie neben dem zweiten Teil der Komplettlösung (Levels 13 bis 20) auch wertvolle Tips für Dungeon Keeper-Profis. Zusätzlich verraten wir Ihnen Kniffe für die Bonus-Missionen.



Programm-Gags

Dinge die Sie spaßeshalber ausprobieren sollten:
- Hühnchen mit der rechten Maustaste anklicken
- Gold in den Brunnen des Tempels werfen
- Spinne zu den Gefangenen ins Gefängnis werfen
- Höllenhund in der Nähe von Leichen beobachten
- Zwei Teufler opfern (vorher abspeichern)

KURZTIPS

Bundesliga Manager 97

Um Geldproblemen vorzubeugen, im Laufe des Spiels sicher auftreten, gehen Sie folgendermaßen vor: wechseln Sie im Menü auf die Transferliste und unterbreitet Sie einem Spieler Ihrer Wahl ein Angebot. Geht der Spieler nun nicht sofort auf ihre Offerte ein, so kommt es einige Wochen später zu Vertragsverhandlungen, an denen auch andere Teams beteiligt sind. Hierbei müssen Sie nun sein Angebot so lange um 5% erhöhen, bis der eigene Kontostand auf -2.000.000.000 sinkt. Schießen Sie nun ein Tor, erhalten Sie nicht nur einen neuen Spieler, sondern auch einen neuen Kontostand von 2.000.000.000 DM. Vergessen Sie aber nicht, das Monatsgehalt des neu erworbenen Spielers wieder zu senken, da er sonst Gehälter in Millionenhöhe verdient. Dieser Cheat läuft einwandfrei mit der Version 1.35. **Christian Koeller**

Comanche 3 - Korrektur

Nachdem der Cheat in der letzten Ausgabe für reichlich Konfusion gesorgt hat, hier nun der funktionierende Cheat: Drücken Sie während des Spiel die Taste R. Jetzt stehen Ihnen folgende Eingaben offen...

RATZ .... Ihr Helikopter wird unsichtbar
COWZ .... Das Spielgeschehen wird „eingefroren"
CAT9 .... Repariert Ihren Helikopter
DOG9 .... Frischt alle Waffen wieder auf

Holiday Island

Natürlich haben die Programmierer auch in Holiday Island wieder geheime Cheats versteckt: wenn Sie während des Spiels die Tasten Schift + Ctrl + Alt und G gedrückt halten sollten Ihre Geldprobleme glöst sein.

Motoracer

Wenn Sie das Spiel starten und Ihren Namen eingeben sollen, so verwenden Sie folgende Abkürzungen. Danach fragt Sie das Spiel noch einmal nach Ihrem Namen, jetzt können Sie sich schließlich personifizieren.

CDNALSI ....alle Strecken können angewählt werden
CTEKCOP ....die „kleinen Motorräder" lassen sich anwählen
CESREVER ....alle Strecken werden „umgedreht"

Extreme Assault

Wenn Sie im ersten Level in den Hangar fliegen und dort auf den Boden schießen, so erscheint ein Loch im Boden und Sie können in den „Keller" fliegen. Dort finden sich ein paar Power Ups, und beim Durchfliegen der blauen Sternchen kommen Sie sofort zum Ende des ersten Abschnittes. Wenn Sie dort auch noch den Radar und die Anntennen zerstören, gelangen Sie zu weiteren Power Ups.

Rainer Wagner

DSF Fußball-Manager

Um beim DSF Fußball-Manger jede Menge Geld zu erschummeln, müssen Sie einen Ihrer Spieler opfern.

Schritt 1: Zuerst gucken Sie sich einen Spieler Ihrer Mannschaft aus. Je nach Wert kommt bei einem guten Spieler mehr, bei einem schlechten weniger Geld am Ende heraus.

Schritt 2: Gehen Sie in die Umkleidekabine und wählen Sie Mannschaftsauswahl. Setzen Sie den Spieler an die letzte Position Ihrer Liste.

Schritt 3: Nun schauen Sie sich die Transferliste an: Gehen Sie auf den Button „Verkauf". Wählen Sie den Spieler, den Sie an die letzte Position der Liste gesetzt haben, den Sie also verkaufen wollen. Nun wählen Sie „Spieler listen" und gehen auf „Schnellverkauf".

Schritt 4: Der Balken ist nun im Nichts (unter dem letzten Spieler). Ohne einen anderen Spieler anzuwählen, klicken Sie wieder auf „Verkauf" und dann auf „Schnellverkauf". Nun wird Ihnen auch dieses Geld gutgeschreiben. Wiederholen Sie dies, so oft Sie wollen.

Sebastian Dyck

Rally Racing '97

Mit folgenden Tips zu den diversen Einstellungsmöglichkeiten, die bei Rally Racing '97 möglich sind, sollten Sie in der Lage sein, neue Rundenrekorde aufzustellen.

ALLGEMEINE TIPS ZUR FAHRWEISE

Wenn der Wagen von sehr langsamen Geschwindigkeiten mit Bleifuß zu Tempo gezwungen wird, drehen die Räder durch, was sich durch Rauchentwicklung an den Hinterreifen bemerkbar macht. Wenn die Räder durchdrehen, geht die Beschleunigung stark in die Knie (zum Beispiel beim Start oder nach einer scharfen Kurve). Um dem vorzubeugen, genügt es, kurz den Fuß vom Gas zu nehmen, bis der Rauch verschwindet. Danach darf man das Gaspedal in der Regel wieder voll durchdrücken.
Bremsen sollte man prinzipiell nur in Notfällen (zum Beispiel, um das Auffahren auf einen langsamen, vor einem fahrenden Wagen zu verhindern, was nicht selten Überschläge zur Folge hat).
Auch vor Haarnadelkurven gilt: Am besten kurz vor der Kurve Fuß vom Gas (aber nicht bremsen!), das Lenkrad bzw. den Joystick herumreißen und in der Kurve schon wieder beschleunigen.

FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

Federaufhängung *(Suspension Height)*
Hier empfiehlt es sich meistens, die Einstellung etwas hochzusetzen, da bei unebenen Strecken einige Stöße besser abgefangen werden können und der Wagen somit nicht mehr durch kleine Sprünge aus der Bahn zu bringen ist.



Bremsen *(Brakes Balance)*
Da die Bremsen ohnehin wenig benutzt werden, kann man es prinzipiell bei den Einstellungen belassen, obwohl bei einer leichten Verlagerung nach hinten Überschläge vermieden werden können.



Härte der Federung *(Susp. Stiffness)*
Hier sollte die Einstellung möglichst weich sein, da sich so selbst gröbere Bodenunebenheiten leicht abfangen lassen (siehe Suspension Height).



Lenkung *(Steering Response)*
Beim Spiel mit Analog-Joysticks (zum Beispiel dem CH Jetstick oder dem Microsoft Sidewinder) sollte die Einstellung möglichst hoch sein, da der Joystick so schneller anspricht und man kleinere Kurven extrem genau (und ohne Geschwindigkeitsverlust) ausfahren kann.

Reifenwahl *(Tyre Choice)*



Bei Strecken mit mehr als einem Bodenbelag sollte man z. B. bei der Kombination Tarmac/Mud immer einen Reifen wählen, der speziell für Mud geeignet ist, da ein Mud-Reifen auch auf Asphalt zieht– wenn auch nicht ganz so schnell. Ein reiner Tarmac-Reifen kommt aber auf Mud schneller ins Schleudern und beschleunigt langsamer.

Gangschaltung *(Gear Ratios)*
Diese Option ist die komplizierteste Einstellung, bietet aber auch am meisten Performance. In vielen Fahrstunden hat sich beispielsweise für den Ford folgendes Optimal-Ergebnis gezeigt:

1	2	3	4	5	6
1.389	1.000	0.792	0.630	0.467	0.252

Die Einstellung der Gänge ist prinzipiell immer von rechts nach links, d. h. mit dem höchsten Gang beginnend, vorzunehmen. Hier sind einige Faustregeln für das Optimieren der Gänge:

6. bzw. 7. (höchster) Gang: Diese Einstellung sollte immer auf das Maximum (0.257) eingestellt sein, da dem Motor so in den Umdrehungen nach oben hin (fast) keine Grenzen gesetzt sind. Zum Erreichen von Spitzengeschwindigkeiten ist diese Einstellung dringend notwendig.
6. bzw. 5. bis 2. Gang: Die Einstellungen sollten hier immer etwas abnehmen, am besten um 0.100 bis maximal 0.300 (siehe Bild) pro Gang. Die Abstände zwischen den Gängen sollten nicht größer sein, da sonst die Beschleunigung darunter leidet.
1. Gang: Der Abstand zum 2. Gang darf hier ruhig etwas größer sein als der zwischen den anderen Gängen. Allerdings sollte er keinesfalls unter die 1.000-Grenze geraten, da die Beschleunigung sonst arg darunter leidet.

Insgesamt sollten die Abstände zwischen den einzelnen Gängen nicht zu groß sein, da sonst beim Schalten zu große Abstände entstehen, d. h. die Drehzahlen beim Schalten in einen höheren Gang zu niedrig ausfallen – was wiederum die Beschleunigung verringert.

Wenn man ein wenig an den Einstellungen herumspielt, sollten Durchschnittsgeschwindigkeiten über 200 km/h und pausenloses Rekordebrechen auf fast allen Strecken zum Kinderspiel werden. Als hervorragende „Teststrecken" für die Gangeinstellungen haben sich Wauchope (Nr. 11) und Dyfi (Nr. 23) herausgestellt.
Wer's nicht glaubt, sollte einfach mal die Optimal-Einstellung aus dem Bild für den Ford eingeben und Strecke 23 fahren – auch Geschwindigkeiten über 300 km/h sollten nun keine Schwierigkeit mehr darstellen.

Allerdings sollten diese Einstellungen wirklich nur zum Multiplayer-Spielen oder Rekordebrechen benutzt werden, da durch die hohen Drehzahlen beim Championship sehr schnell weitaus größerer (Motor-)Schäden entsteht als mit den Standardeinstellungen.

Christoph Halburg

Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______________________________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❒ in bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in



COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Re hte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

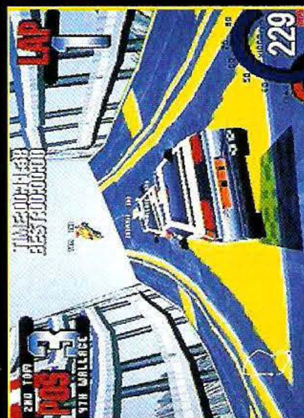
PC Games 9/97 FATAL RACING – VOLLVERSION

FATAL RACING

Macht unsere Straßen sicherer!

Blickt dem Tod lieber 30 Meter über dem Erdboden ins Auge... Mit Stunts, Sprüngen, Loopings und sogar Schrauben! Echte Arcade-Action auf dem PC. Benutzerfreundliches neues Interface. CD-Version mit Netzwerk-Option für 16 Spieler. SVGA-Modus. Die anderen Wagen sind computergesteuert und setzen alles daran, Euch am Siegen zu hindern! Prototypen von acht Superflitzern. True 3D. Virtuelle Kameraperspektiven. 16 riskante Rennstrecken. Geteilter Bildschirm für zwei Spieler. Schnell... ist gar kein Ausdruck!

- Technologie plus Tempo gleich Gefahr
- Fatal Racing gewinnen heißt überleben



Mit viel Schwung lassen sich die abenteuerlichsten Stunts fahren. Wer bremst, verliert!

FATAL RACING – VOLLVERSION 9/97 PC Games

EINSENDUNGSHINWEISE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und uns auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC Games 9/97 — PC Games CD-ROM

DEMOS
Atomic Bomberman (neue Demo)
Beasts and Bumbkins
Bug Too!
Comanche 3.0
Constructor
Dark Colony
Der Industriegigant
Extreme Assault (neue Demo)
Fallout
Imperialism
Little Big Adventure 2
Outpost 2: Divided Destiny
Pacific General
Quest for Glory 5: Dragon Fire
Warlords 3 - Reign of Heroes
X-Wing vs. TIE Fighter

UPDATES
Das Schwarze Auge 3 Patch #1 (deu)
Diablo V1.04 (eng)

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:
Comanche 3.0
Dark Colony

Earth 2140 V1.24 (deu)
Formel 1 Cyrix und 3DFX-Patch (eng)
Formel 1 Cyrix und Rendition-Patch (eng)
MDK Direct-3D-Patch für Win95 (deu)
MDK F2-Savegame-Patch für DOS (deu)
MDK F2-Savegame-Patch für Win95 (deu)
PC Games-Cheat Update 6/7-97
Theme Hospital Upgrade (eng)
Der Industriegigant V1.05 (deu)

SPECIALS
AOL-Software V3.0
Direct-X 3.0
PC Games - Reportage
Shiny Benchmark
Tracks und Fahrzeuge für POD (Teil 1)
Starcraft-Competition

PC Games CD-ROM — PC Games 9/97

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ○ teilnehmen ○ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler:

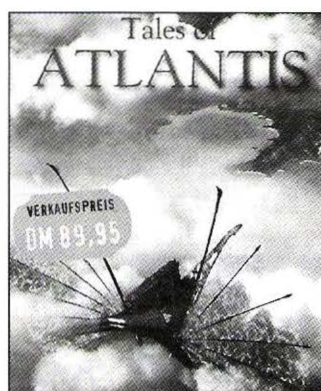
CHARTS

KAUFHOF + Horten

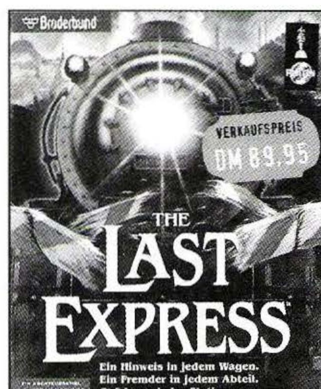
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Platz	Titel	Entwickler
1	Dungeon Keeper	Bullfrog
2	C&C 2 - Gegenangriff	Westwood Studios
3	Earth 2140	TopWare
4	C&C 2 - Alarmstufe Rot	Westwod Studios
5	F1 Grand Prix2	MicroProse
6	Need for Speed 2	Electronic Arts
7	Der Industriegigant	JoWood
8	Comanche 3.0	Nova Logic
9	Atlantis	Cryo
10	Outlaws	Lucas Arts
11	Siedler II + Mission-Disk	Blue Byte
12	X-Wing vs. TIE Fighter	Lucas Arts
13	Diablo	Blizzard
14	FIFA Soccer Manager	EA Sports
15	Star Trek Generations	MicroProse
16	Moto Racer	Delphine Software/EA
17	Last Express	Broderbund
18	Extreme Assault	Blue Byte
19	Carmageddon	Stainless Software
20	Imperium Galactica	GT Interactive



Trifft den Geschmack der Myst-Fans: Cryos Grafikadventure Atlantis.



Das Thema „Mord im Orient Express" hievte T.L.E. auf Platz 16.

RANKING

Unsere Referenz – PC Ga

Anstoß 2 (Ascaron), World Wide Soccer (Sega) und Little Big Adventure 2 (Adeline) – so lauten die drei Neuzugänge in unserer Ranking-Liste, in der wir die besten PC-Spiele in den jeweiligen Genres auflisten. Betroffen sind die Rubriken Strategie/Wirtschaft, Sportspiel und Action-Adventure.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassisches Adventure

Baphomet's Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97
UEFA Champions League '97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Comanche 3	Novalogic	5/97
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Have a N.I.C.E Day	Magic Bytes	2/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96

Jump&Run

Earthworm Jim I	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Interstate '76	Activision	6/97
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MDK	Shiny	4/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenp th

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
© Ubi Soft

Werbeleiterin:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szomeitat,
Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers,
Thomas Diel

Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szomeitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1.5.1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)



Verkaufte Auflage I. Quartal 1997 263.157 Exemplare

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
Ascaron	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}	http://www.ascaron.com
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{00}	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}	http://www.bmginteractive.de
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.disney.com
EF Multimedia	0 52 41-97 19 19	Mo-Fr 11^{00}-20^{00}	-
Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}	-
Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}	http://www.eidos.de
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10^{00}-12^{30}, 14^{00}-17^{00}	http://www.ea.com
Funsoft	0 21 31-96 51 11	Mo,Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.funsoft-online.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.funsoft-online.com
Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 2352	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}	http://www.konami.com
Magic Bytes	0 52 41-97 19 99	Mo-Fr 17^{00}-19^{00}	-
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14^{00}-17^{00}	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.sierra.com
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18^{00}-20^{00}	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16^{00}-18^{00}	-
Ubi Soft	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-18^{00}	http://www.ubisoft.com
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14^{00}-18^{00}	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

Action/Sportspiele

Actua Soccer 2	Gremlin Interactive	Fußball-Simulation	Oktober 97
Actua Tennis	Gremlin Interactive	Tennis-Simulation	3. Quartal 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Fußball-Simulation	3. Quartal 97
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	Action-Adventure	Oktober 97
Descent 3	Parallax Software	3D-Action	1. Quartal 98
Earthsiege 3	Sierra	Action	November 97
Forsaken	Probe	3D-Action	Oktober 97
Great Courts 3	Blue Byte	Tennis-Simulation	3. Quartal 97
Half-Life	Sierra	3D-Action	November 97
Hardcore 4x4	Gremlin Interactive	Action	Juli 97
Heavy Gear	Activision	Action	September 97
H.E.D.Z.	Hasbro Interactive	Action	Oktober 97
Hexen 2	Activision	3D-Action	August 97
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	3. Quartal 97
Links LS 98	Access	Golf-Simulation	August 97
Maximum Roadrace	Gametek	Action	3. Quartal 97
Mechwarrior 3	MicroProse	Action	November 97
Millennium Four: The Right	5D Games	Action	Oktober 97
NHL 98	EA Sports	Eishockey-Simulation	Oktober 97
NHL Breakaway Hockey	Acclaim	Eishockey-Simulation	September 97
Panzer Dragoon 2	Sega	Action	Januar 98
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Tennis-Simulation	3. Quartal 97
Rayman 2	Ubi Soft	Jump & Run	3. Quartal 97
Sega Touring Car	Sega	Rennspiel	Februar 98
Shadows of the Empire	LucasArts	Action	September 97
Star Trek: Starfleet Academy	Interplay	Action	Juli 97
SWAT 2	Sierra	Action	Oktober 97
Tomb Raider 2	CORE Design	3D-Action	November 97
Turok	Acclaim	Action	4. Quartal 97
Virtua Fighter 2	Sega	Beat' em Up	September 97
Winter Sports	Sega	Sportspiel	Januar 98
World Wide Soccer	Sega	Fußball-Simulation	August 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Action	September 97
Xenophage	3D Realms	Action	3. Quartal 97
Your Personal Amok	GT Interactive	Action	3. Quartal 97

Adventure/Rollenspiel

AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Rollenspiel	August 97
AD&D: Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
Baphomets Fluch 2	Revolution Software	Adventure	September 97
Betrayal In Antara	Sierra	Rollenspiel	Juli 97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	Juli 97
Birthright 2	Sierra	Rollenspiel	Dezember 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	4. Quartal 97
Curse of Monkey Island (MI 3)	LucasArts	Adventure	3. Quartal 97
Dark Earth	Mindscape	Adventure	3. Quartal 97
Dark Project	Eidos Interactive	Adventure	März 98
Deep Space 9	Simon & Schuster	Adventure	21. Juni
Floyd	Adventure Soft	Adventure	August 97
G.U.R.P.S.: Fallout	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
Jack Orlando	Topware	Adventure	3. Quartal 97
King's Quest 8: Mask of Eternity	Sierra	Adventure	Dezember 97
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	Oktober 97
Legacy of Kain	Activision	Adventure	August 97
Little Big Adventure 2	Adeline	Adventure	August 97
LMK	Attic	Rollenspiel	November 97
Myst 2: Riven	Broderbund	Adventure	September 97
Perfect Assasin	Grolier Interactive	Adventure	September 97
Poison Pawn	Access	Adventure	1. Quartal 98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	November 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	3. Quartal 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	1. Quartal 98
Star Trek: Return to Vulcan	Interplay	Adventure	4. Quartal 97
The Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	November 97
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	November 97
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	September 97
Titanic	Bomico	Adventure	September 97
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	4. Quartal 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	3. Quartal 97
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	November 97
Woodruff 2	Sierra/Coktel Vision	Adventure	4. Quartal 97
Zork: Grand Inquisitor	Activision	Adventure	September 97

Jede Menge Neuheiten von der E3 in Atlanta haben wir in unsere Release-Liste aufgenommen. Wer sich über die Highlights der kommenden Monate genauer informieren möchte, dem empfehlen wir einen Blick in unseren ausführlichen Messebericht. Sowohl auf dieser Coming Soon-Seite als auch im E3-Special wurde die Flut an Titeln nach Genres unterteilt - eine Maßnahme, die für mehr Übersicht sorgt und bereits von vielen Lesern begeistert aufgenommen wurde.

Game It! präsentiert GAME HITS

Simulationen/Rennspiele

Amok	GT Interactive/Terratools	Simulation	3. Quartal 97
Armored Fist 2.0	Novalogic	Panzer-Simulation	August 97
Buggy	Gremlin Interactive	Rennspiel	November 97
Condemned	Acclaim/Probe	Simulation	4. Quartal 97
Confirmed Kill	Eidos Interactive	Simulation	3. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	3. Quartal 97
DOG	Greenwood	Rennspiel	August 97
Dogfight	Activision	Simulation	August 97
European Air War	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	Dezember 97
F1 Racing Simulation	Ubisoft	Rennsimulation	Oktober 97
F-16 Fighting Falcon	Digital Integration	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
F-22 Raptor	Novalogic	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	Oktober 97
Golapogos	EA	Puzzle/Simulation	September 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97
GT Racing 97	Ocean	Rennspiel	August 97
Hardwar	Gremlin Interactive	Simulation	Mai 97
Ignition	Virgin	Rennspiel	August 97
Jetfighter 3	Mission Studios	Flugsimulation	September 97
Jetfighter Full Burn	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
MIG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
Motor Mash	Ocean	Motorrad-Rennspiel	September 97
Offroad Racing	Sierra	Rennspiel	Oktober 97
Power F1 Version 2.0	Eidos Interactive	Rennspiel	September 97
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Oktober 97
Sabre Ace: Konflikt über Korea	Eagle Software	Kampfflugzeug-Simulation	S tember 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	September 97
SODA Offroad Racing	Sierra/Papyrus	Rennspiel	November 97
Soviet Strike	EA	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
Strike Force	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
TFX 3: F22	DID	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97
Velte	MicroProse	Rennspiel	3. Quartal 97
Viper	GT Interactive	Simulation	3. Quartal 97
X-Fighters	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	November 97

Strategie/Wirtschaft

Age of Empires	Microsoft	Aufbau-Strategiespiel	September 97
Al Capone	Magic Bytes	Aufbau-Strategiespiel	3. Quartal 97
Anstoß 2	Ascaron	Wirtschaftssimulation	August 97
Beasts & Pumpkins	EA	Strategie	September 97
Citizens	Cranberry Source	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 97
Clubmanager 97/98	Attic	Wirtschaftssimulation	September 97
Conquest Earth-Das Manifest	Eidos Interactive	Strategie (Echtzeit)	September 97
Constructor	Acclaim	Aufbau-Strategiespiel	August 97
Dark Omen	Mindscape	Strategie (Echtzeit)	November 97
Dark Reign	Activision	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Das 3. Millennium	Cryo	Strategie (Echtzeit)	September 97
Demonworld	Ikarion	Strategie (rundenbasiert)	August 97
Dominion	7th Level	Strategie (Echtzeit)	September 97
Emergency	Topware	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
F1 Manager Professional	Software 2000	Wirtschaftssimulation	September 97
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	3. Quartal 97
Hattrick! Wins	Ikarion	Wirtschaftssimulation	Oktober 97
Herrscher der Meere	Attic	Wirtschaftssimulation	September 97
Imperialismus	SSI	Aufbau-Strategiespiel	September 97
Incubation	Blue Byte	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Leviathan	Logic Factory	Strategie (Echtzeit)	September 97
Lords of Magic	Sierra	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Monopoly Star Wars Edition	Hasbro Interactive	Brettspiel-Umsetzung	Oktober 97
Outpost 2	Sierra	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Pacific General	SSI	Strategie (rundenbasiert)	S tember 97
Panzer '97	SSI	Strategie (rundenbasiert)	November 97
Pax Imperia: Eminent Domain	THQ	Strategie (rundenbasiert)	September 97
Plague	Eidos Interactive	Strategie	März 98
Populous 3	EA	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Rebellion	LucasArts	Strategie (rundenbasiert)	November 97
Siege	Konami	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	Dezember 97
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Total Annihilation	Cavedog	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97

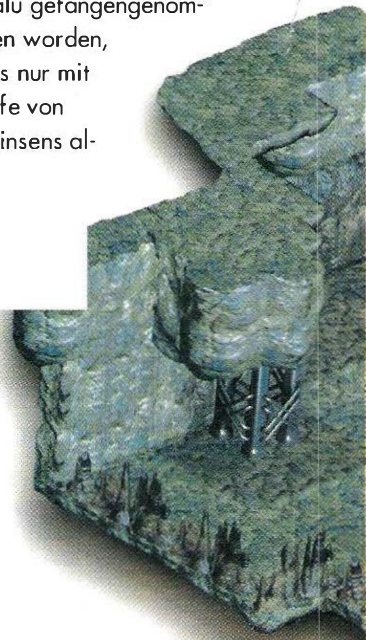
Little Big Adventure 2 – Twinsen's Odyssey

Das Ei des I

Mit der Urlaubszeit erfreut uns die alljährliche Nachrichtenflaute, zwei bis drei leichtverdauliche Musikstücke stürmen Charts und Mittelmeerstrände, Kinofilme behandeln kurzzeitig familienfreundliche Themen, und im Spielebereich erscheint meist eine äußerst kleine Anzahl hochwertiger Titel, welche die Saure-Gurken-Zeit überbrücken sollen. In diesem Jahr hat Little Big Adventure von Adeline Software alle Chancen, einer dieser Sommerhits zu werden.

Es ist bereits über 30 Monate her, daß der eierköpfige Twinsen von Twinsun das erste Mal über die Bildschirme hüpfte. Das damals noch recht seltene Prinzip eines isometrischen Abenteuerspiels wurde die Vorlage für Verkaufsschlager wie die Crusader-Reihe und Diablo, Little Big Adventure blieb aber dagegen eher erfolglos. Trotz höchster Wertungen in allen Zeitschriften und des allgemeinen Lobs der innovativen Spielideen konnte LBA nur wenige Käufer von seinen Qualitäten überzeugen. Frederick Raynal, bereits verantwortlich für Spiele wie Alone in the Dark und Time Commando, nahm sich daher für die Fortsetzung viel Zeit. Neben einer kompletten Renovierung der zugrundeliegenden Technik und einer Vereinfachung der Bedienung ließ Raynal vor allem den Action-Anteil zugunsten der Adventure-Elemente verringern.

Twinsun, ein idyllischer Planet mit ausgesprochen glücklichen Bewohnern, wird nur sehr selten von Unwettern heimgesucht. Der Wettermagier, ein angesehener Rabbibunny, sorgt stets für eine sommerliche Witterung. Daher ist Dino-Fly, der freundliche Flugdrache des Spielhelden Twinsen, schwer begeistert, endlich einmal in einem Gewitter die Regentropfen genießen zu können. Wie es das Schicksal will, wird Dino-Fly allerdings von einem Blitz getroffen und stürzt verletzt ab. Die Apothekerin kann uns bei der Suche nach medizinischer Versorgung nicht weiterhelfen und verweist uns an den Heiler auf der Nachbarinsel. Aufgrund des schlechten Wetters legen allerdings keine Schiffe ab, und der Wettermagier kann nur vom Leuchtturm aus für Sonnenschein sorgen. Der Leuchtturmwärter ist indes von dem sagenhaften Ungeheuer Tralü gefangengenommen worden, das nur mit Hilfe von Twinsens al-



Kolumbus

zahl und die eingesetzten Videosequenzen sorgen jedoch für das lange anhaltende Spielerlebnis.

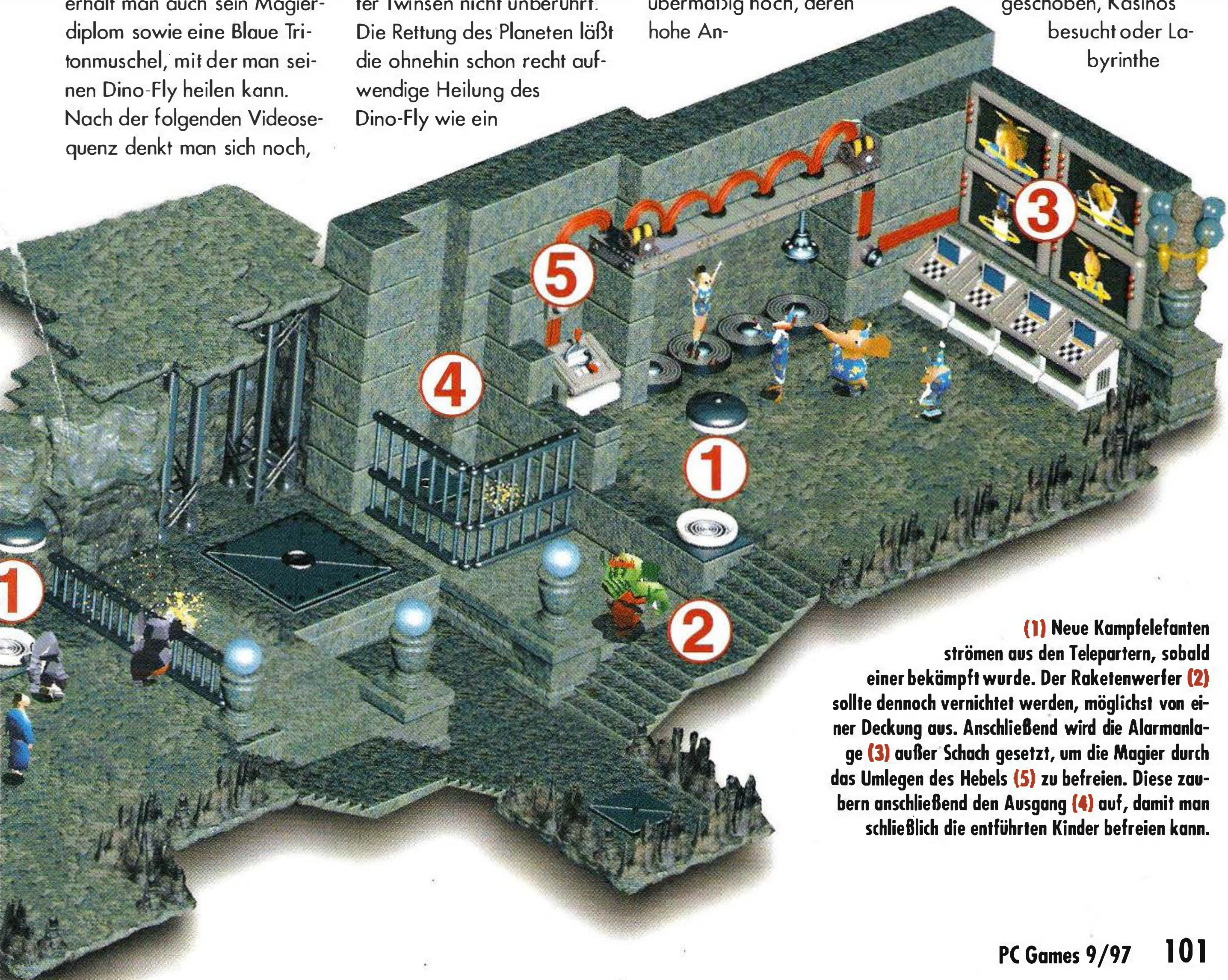
ter Kämpferausstattung besiegt werden kann. Die im ersten Teil von Little Big Adventure verwendeten Kleidungsstücke müssen aus dem Museum entwendet werden, erst dann kann man dem Wettermagier Zugang zum Leuchtturm verschaffen.

Epische Ausmaße

Der Heiler ist gerade außer Haus. Was liegt also näher, als die Magierschule zu besuchen und selbst Heiler zu werden? Nach einigen Aufgaben erhält man auch sein Magierdiplom sowie eine Blaue Tritonmuschel, mit der man seinen Dino-Fly heilen kann. Nach der folgenden Videosequenz denkt man sich noch, „was für ein überaus nettes, kleines Adventure" man doch eben gespielt hat, bis gänzlich unvermutet die Story weitergeht. Die bei aufklarendem Wetter in fliegenden Untertassen gelandeten Esmerier vom Planeten Zeelich haben ihre ehemals freundliche Maske abgelegt und sämtliche Magier und Kinder verschleppt. Als wäre das nicht schon schlimm genug, planen die Besucher aus dem Weltall auch noch die komplette Zerstörung Twinsuns. Dieser Umstand läßt den werdenden Vater Twinsen nicht unberührt. Die Rettung des Planeten läßt die ohnehin schon recht aufwendige Heilung des Dino-Fly wie ein kurzes Intro erscheinen, da bestenfalls 25 Prozent der Spielzeit für Dinos Rettung aufgewendet werden. Little Big Adventure 2 bietet eine überraschende Fülle an verschachtelten Plots innerhalb der weitläufigen und phantasievollen Story, daher kommt so bald keine Langeweile auf. Adeline nennt für die Lösung eine Zeit von ca. 60 Stunden, dieser Wert dürfte für die meisten Spieler nicht zu hoch angesetzt sein. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel- und Actionelemente ist zwar nicht übermäßig hoch, deren hohe An-

Easy Playing

Die Rätsel in Little Big Adventure 2 sind durchweg logischer Natur und stets mit etwas Denkaufwand zu lösen. Die versuchsweise Kombination aller eingesammelten Gegenstände mit jedem anderen Spielobjekt, die bei so manchem Adventure für Frust sorgt, ist in Adelines Spiel nicht notwendig. Damit das Spiel trotz der witzigen Dialoge und Plots nicht eintönig wird, wurden zahlreiche Denk-, Glücks- und Geschicklichkeitsspiele integriert. So können nach dem Vorbild des Klassikers Sokoban Kisten geschoben, Kasinos besucht oder Labyrinthe



(1) Neue Kampfelefanten strömen aus den Telepartern, sobald einer bekämpft wurde. Der Raketenwerfer (2) sollte dennoch vernichtet werden, möglichst von einer Deckung aus. Anschließend wird die Alarmanlage (3) außer Schach gesetzt, um die Magier durch das Umlegen des Hebels (5) zu befreien. Diese zaubern anschließend den Ausgang (4) auf, damit man schließlich die entführten Kinder befreien kann.

Relentless

Im ersten Teil von Little Big Adventure, der in den USA unter dem Namen Relentless erschien, war Twinsen der unfreiwillige Freiheitskämpfer von Twinsun. Das Regime unter dem grausamen Dr. Funfrock hatte den angehenden Magier wegen einer Nichtigkeit in das Gefängnis gesteckt, auf seiner Flucht blieb Twinsen nichts anderes übrig, als seiner Welt die Freiheit zu schenken und Dr. Funfrock zu vernichten. Leider hatte Dr. Funfrock Doppelgänger, so daß man sich über dessen Ende nie ganz sicher war... LBA setzte ganz auf isometrische Grafiken, die einerseits auf Dauer langweilig wurden, andererseits wichtige Spielobjekte mit irgendwelchen Einrichtungsgegenständen verdeckten.


Twinsuns Göttin bedankt sich bei Twinsen für die Rettung der Kinder und des Planeten.

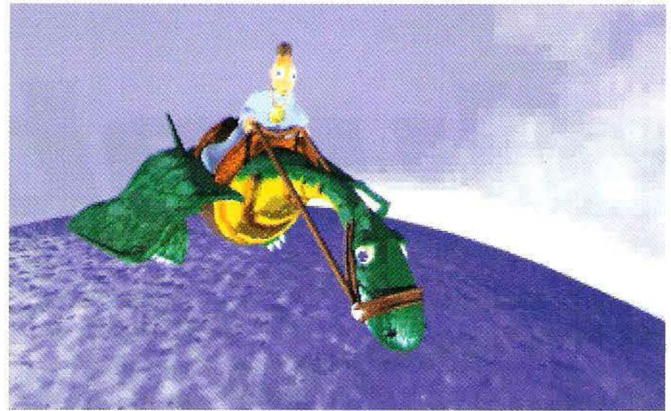

Wo sollten die würstchenartigen Knartas auch leben, wenn nicht in Brötchen?

durchlaufen werden; auch hier ist der Schwierigkeitsgrad noch als angenehm zu bezeichnen. Lediglich zwei ärgerliche Stellen, die den Spielfluß längere Zeit stoppten, waren in Little Big Adventure 2 zu finden. So mußte ein Abgrund aus vollem Lauf übersprungen werden, was an einigen anderen Locations aber nicht möglich ist. Weitaus weniger unfair ist eine Location, an der eine bestimmte und nur dort notwendige Wurftechnik angewandt werden muß. Ansonsten genügt eine Prise Gehirnschmalz, um dem Ziel näherzukommen.

Hochgerüstet

Wie bereits im ersten Teil von Little Big Adventure ist der Kampf gegen Monster und andere Gegenspieler ein wichtiger Teil des Spiels. Zwar wurde der Actionanteil auf ein angenehmes Maß reduziert, dennoch ist er eines der spielbestimmenden Elemente. Twinsen muß sich beispielsweise gegen Außerirdische, gegen Fledermäuse oder gegen die Gasmonster genannten Drachen zur Wehr setzen. Dazu stehen ihm neben seinen Fäusten zeitgesteuerte Bomben sowie eine Reihe von Schußwaffen zur Verfügung, deren Qualität sich im Laufe des Spiels verbessert. Die mächtigste Waffe ist Twinsens magischer Ball, der wie ein Bumerang wieder zu seinem Werfer zurückkehrt. Mit seiner Hilfe lassen sich auch mehrere Gegner in kürzester Zeit erfolgreich bekämpfen, allerdings geht das auf Kosten der Manavorräte. Genauso wie Gesundheitspunkte und Geld finden sich neue Manapunkte an allen Ecken und Enden: Mülltonnen, Pflanzen und Schränke geben nach kurzem Durchsuchen ihre Schätze preis, auch die Gegner verwandeln sich nach erfolgreichem Kampf in Power-Ups. Dennoch gehen die Kraftreserven schneller zur Neige, als einem recht ist. Daher verfügt man zu Beginn über drei Leben, deren Anzahl man durch das Durchsuchen von Einrichtungsgegenständen erhöhen kann.


Einige Videos werden mit der im Spiel verwendeten Grafik erzeugt. Das Ergebnis sind fließende Übergänge zwischen Film und Spiel.


Der handzahme Drache Dino-Fly fliegt Twinsen aus Dankbarkeit für seine Heilung zu sämtlichen Orten Twinsuns.

Nebenläufige Prozesse

Meist bietet Little Big Adventure mehrere Wege, um zu einem bestimmten Ziel zu gelangen. Während eine Route meist über viele Umwege, Rät-

Fortbewegungsarten

Twinsen kann vier verschiedene Verhaltensmodi annehmen. Im Normalmodus läuft er langsam durch die Landschaften, ein Druck auf die Leertaste bewirkt ein der Situation entsprechendes Verhalten wie Sprechen, Untersuchen oder das Umlegen eines Hebels. Im sportlichen Modus rennt Twinsen und springt, während er im aggressiven Modus zum muskelstrotzenden Kämpfer wird. Sehr selten wird der vorsichtige Modus verwendet, in dem Twinsen schleicht, sich versteckt und außerdem seine Bälle in hohem Bogen wirft. Zusätzlich kann sich Twinsen mit Jetpacks und Autos fortbewegen.



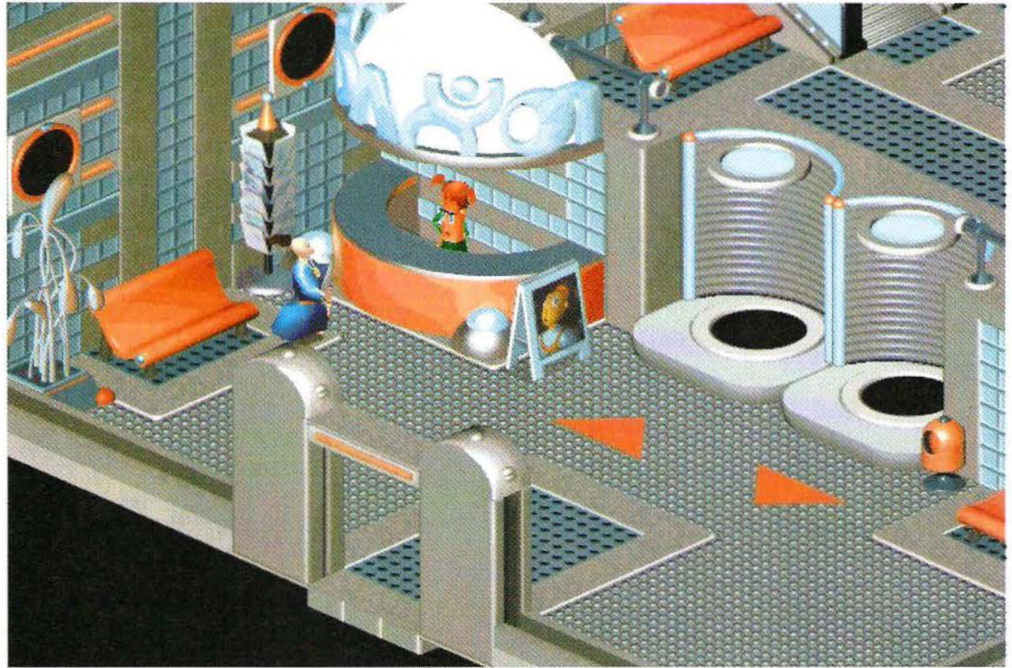




Auf dem Smaragdmond herrscht eine niedrigere Anziehungskraft, die Twinsen zu schaffen macht.


Wie üblich ist die Kneipe der beste Ort, um Informationen über Rebellen zu erlangen.


Beim Glücksspiel läßt sich nicht nur Geld und Mono, sondern auch die Teilnahme am Glücksrad gewinnen.


Die Angestellten der öffentlichen Transportsysteme sind nicht immer höflich und zuvorkommend. Diese Dame wird gleich die Polizei rufen.

sel und Geschicklichkeitsspiele führt, verlangt der Weg andere den Einsatz von Geld oder Lebenspunkten. So kann man sich beispielsweise von einem Lagerarbeiter das zeitaufwendige Kistenschieben abnehmen lassen, allerdings verlangt er dafür eine nennenswerte Menge des knappen Geldes. Auch um Kämpfe kommt man herum, indem man etwa durch das Lüftungssystems einer Kneipe kriecht, anstatt sich mit dem Türsteher eine Auseinandersetzung zu liefern. Da man oft nicht weiß, daß mehrere Wege zum gleichen Ziel führen, beschreitet man des öfteren alle zur Verfügung stehenden Pfade, was dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch tut.

Bewährungsprobe

Twinsen kann vier verschiedene Verhaltensmodi annehmen, wie man es bereits von LBA 1 und Alone in the Dark kennt. Hinzu kommen noch Steuerungsmodi für Fahrzeuge und Jetpacks, die ebenfalls sehr intuitiv von der Hand gehen. Obwohl Twinsen ausschließlich mit der Tastatur durch die Lande dirigiert wird und alle Steuerungstasten wie Shift, Strg und Alt belegt sind, funktioniert das Lotsen von Twinsen recht einfach. Während eine Hand für die Bewegungen zuständig ist, werden mit der anderen die Art der Bewegung, die oben angeführten Tätigkeiten oder die zu verwendenden Gegenstände festgelegt.



So also sieht ein Raumanzug für Elefanten aus. Die bildschirmfüllenden Videos sind durch Pixel-Verdoppelung sehr flüssig.

Auch sonst haben die Entwickler an Bewährtem festgehalten. Neben der gelungenen Bedienung wurden viele Grafiksets aus dem ersten Teil übernommen, auch die Hauptdarsteller und einige Rassen finden sich in LBA 2 nahezu unverändert wieder. Adeline Software hat aber von alten Fehlern gelernt und

Performance

Die von Adeline gewählte Grafiktechnologie bietet nur wenige Details, die sich zu- oder abschalten lassen. Daher sollte Little Big Adventure 2 auf einem Pentium 100 mit 16 MB RAM laufen, höhere Prozessorleistung wird vom Programm kaum noch gewürdigt. Bei mehr RAM reduzieren sich die ohnehin kurzen Ladezeiten, auch hier gibt es also keine nennenswerten Vorteile.

Rechner	Intel 486DX2/66 8 MB	Intel Pentium 90 8 MB	Intel Pentium 100 16 MB
Shiny DOS	26	38	42
Shiny Win95	23	41	45
Keine Details	● (rot)	● (grün)	● (grün)
Alle Details	● (rot)	● (gelb)	● (grün)

● (rot) = nicht spielbar ● (gelb) = spielbar ● (grün) = flüssig spielbar

PC GAMES IM ABO

ZUR BESTELLUNG: BITTE ABOKARTE IM HEFT VERWENDEN



Als Dankeschön: CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer bietet Platz für 24 CDs, und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlich neuen Inlays finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.
Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!
Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

Computec Verlag; Gestaltung: Gisela Tröger, Foto: Dirk Katscher

PC GAMES - DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELEMAGAZIN - IM ABO:

- Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen sowie Exklusivreportagen aus USA und tolle Specials.
- Unsere Experten testen für Sie, welche Spiele Ihr Geld wert sind.
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk aller PC Games-Hefte.

AWARD PC Games Disc & Mag


Meist läßt sich die Perspektive, mit der auf die Szenerie geblickt wird, frei wählen. Nur wenigen Fällen wird dies verhindert.


Dark Monk ließ die Kinder entführen und die Magier erpressen. Nur mit Hilfe seiner Anhänger lassen sich seine Pläne vereiteln.


Die Videosequenzen zeigen auch romantische Szenen und gleiten dabei manchmal in abgrundtiefen Kitsch ab.


Wo Unzufriedenheit auf Religion trifft, macht sich schnell Fanatismus breit.

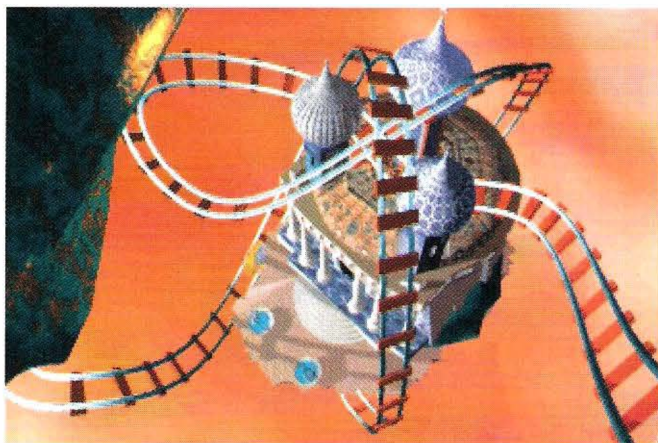
gestattet es dem Spieler nunmehr, zu jeder Zeit einen Spielstand zu speichern oder zu laden. Bei jedem Wechsel einer Location wird außerdem automatisch ein Spielstand angelegt, so daß nicht jedes Ableben des Helden zum Spielende führen muß. Die Dateibefehle des ersten Teils waren derart kompliziert, daß es einfacher war, das Spiel neu zu starten, als einen Spielstand zu laden.

Filmbericht

Die auffälligste Veränderung hat Little Big Adventure im Bereich Grafik erfahren. Während die Häuser und Höhlen in isometrischem 2D gezeichnet werden, nutzen die Außengrafiken die Möglichkeiten von DirectX voll aus. Die dreidimensionalen Locations werden angeblich aus bis zu 10.000 Polygonen erstellt, die jeweils mit Texturen und Schattierungen belegt sind. Diese Detailfülle ist möglich, da sich der Bildschirminhalt nur vergleichsweise selten ändert. Erst wenn Twinsen aus der von schräg oben gezeigten Szenerie herausläuft oder der Spieler es durch einen Druck auf die Enter-Taste fordert, wird die Grafik neu aufgebaut. Auf diese Weise entstehen filmähnliche Sequenzen, die eine gute Übersicht über das gesamte relevante Areal erlauben.

Passend zu der comicartigen Grafik wurde die Musik gewählt. Obwohl sich nur ca. 20 Minuten Musikuntermalung auf der CD finden, wird zu fast jeder Situation ein passender Song gespielt. Die Melodien haben durchweg Ohrwurmqualität und unterstreichen die Film-Atmosphäre von LBA 2.

Harald Wagner ■


Wenn aus Kunst Kommerz wird: Um den Tempel von Bu wurde ein Freizeitpark errichtet, der nicht so recht harmonisch wirken will.

Statement



Mit Little Big Adventure 2 ist Adeline eines der schönsten Adventures gelungen, die momentan käuflich zu erwerben sind. Sowohl spielerisch als auch technisch kann das Spiel überzeugen, vor allem aber die gut abgestimmte Mischung aus Action- und Adventure-Elementen zeichnet LBA 2 aus. Der Spieler erhält mit den angegebenen 60 Spielstunden einen hohen Gegenwert für sein Geld – wer sich allerdings düstere Atmosphäre wünscht, wie sie etwa Diablo bietet, sollte die Finger von Little Big Adventure 2 lassen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	0
DOS	Netzwerk	0
WIN 95	Internet	0
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 8 MB RAM
2xCD-ROM, HD 56 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 56 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Action-Adventure

Grafik	80%
Sound	88%
Handling	76%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	August '97

Formula Karts

Mini-Schumi

Für Karting-Fans war die Auswahl an PC-Spielen bislang recht mager: Wer eine „echte" Simulation wollte, fand in Virtual Karts von MicroProse die einzig sinnvolle Alternative – wer hingegen ein Fungame der Machart „Super Mario Kart" bevorzugte, griff zu Virgins Manic Karts. Sega will mit seinem vielversprechenden Kandidaten beide Gruppen bedienen.

Es werden acht verschiedene Rennstrecken aus aller Herren Länder angeboten. Wie im echten Kart-Sport liegen die Umrundungszeiten der Kurse im Schnitt zwischen 20 und 40 Sekunden. Sowohl im Simulationsmodus als auch in der Arcade-Variante gilt es, alle Strecken nacheinander zu besuchen, dabei mindestens als Drittbester abzuschneiden und sich so fürs Weiterkommen zu qualifizieren. Nur im Arcade-Modus gibt es zusätzlich noch dicke Siegesprämien einzustreichen, die in das Tuning des eigenen Fahrzeugs investiert werden können. Neben Reifen-, Tank- und Motorverbesserungen kann man dabei „Turbobooster" und „Supergrips" erstehen, die während des Rennens per Space-Taste aktiviert werden.



Solche Schönheit hat ihren Preis: Die SVGA-Grafik ruckelt gnadenlos.



Jedes Team hat sein ganz spezielles Outfit bei Kart, Helm und Anzug.

Perfektes Timing auch bei der Grafik?

Die Fahrphysik an sich ist beispielhaft programmiert: Das geschickte Einsetzen von Driftmanövern und Remplern wirkt sich deutlich auf den Schwung und somit auf die Plazierung aus. Durch drei verschiedene Schwierigkeitsgrade wird auch blutigen Anfängern eine faire Chance gelassen – ohne viel Übung kann im Easy-Mode durchweg der erste Platz erreicht werden. Wer sich an die Einstellung „Hard" heranwagt, sollte hingegen jeden einzelnen Kurs im Detail kennen – denn dann kennen die von einer „ausgereiften KI" gesteuerten Konkurrenten kein Erbarmen. Die acht Rennstrecken sind mit landestypischen Bauwerken (die Sphinx in Ägypten etc.) verziert, und die Straßenbeläge reichen von griffigem Asphalt bis hin zu schwer befahrbarem Ackerboden. Dementsprechend variabel sind die Anforderungen an den Fahrer: Während man in Deutschland und Frankreich eigentlich nie den Fuß vom Gaspedal nehmen muß, ist auf den winkeligen australischen und ägyptischen Pisten perfektes Timing beim Bremsen und Einschlagen der Lenkung gefordert. Zur Steuerung eignen sich sowohl Tastatur als auch Joypad – von der umständlichen Bedienung per Joystick kann aber nur abgeraten werden. Die schön texturierten Häuserreihen, Felswände und Waldstücke stehen dem Spielhallenerfolg Sega Rally in nichts nach. Mit der Grafikgeschwindigkeit hat das reine Win95-Programm aber so seine Probleme: Nur auf einem Pentium 200 lassen sich im „echten" SVGA-Modus (640x480) passable Bildraten erzielen. Wer mit den kastrierten SVGA-Modi (512x384, 640x480 etc.) herumprobieren mag, kann nach einigen Versuchen trotzdem die ideale Einstellung finden. Ein echtes Highlight ist der Techno-Sound, der als permanente Begleitmusik direkt von CD-ROM eingespielt wird. **Thomas Borovskis** ■



Die Gegner wirken dank Einsatz von texturierten Polygonen sehr lebensecht.

Statement



Die Fahrphysik ist vorbildlich, der zusätzliche Arcade-Modus eine pfiffige Idee und die KI-gesteuerte Gegnerschar eine echte Herausforderung – aber was hat sich Sega bei dieser lahmen Grafikengine gedacht? Formula Karts sieht ähnlich gut aus wie Sega Rally, hinkt dem Vorläufer in puncto Grafikgeschwindigkeit aber hinterher. Trotzdem: Wer einen sehr (!) schnellen Pentium hat, bekommt ein sauberes Rennspiel, das auch im 8-Spieler-Netzwerk viel Spaß macht.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	8
WIN 95		Internet	-
Cyrix		GeneralMidi	
AMD		Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 45 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 45 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

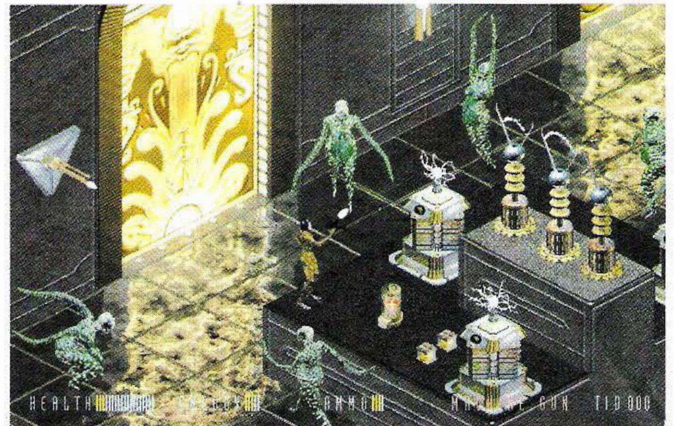
Rennspiel

Grafik	45%
Sound	84%
Handling	82%
Spielspaß	74%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juni '97

Meat Puppet

Marionettentheater

Einfaches Gameplay à la Crusader, düstere Grafiken im Stil von Diablo und eine Prise Endzeitstimmung – die Zutaten für isometrische Actionspiele liegen auf der Hand. Daß vor allem die richtige Mischung für die Qualität solcher Spiele verantwortlich ist, zeigt Playmates Meat Puppet.



Jede gegnerische Rasse wurde mit einer eigenen KI ausgestattet. Als Konsequenz weisen alle Kreaturen charakteristische Verhaltensweisen auf.

Im späten 21. Jahrhundert beherrschen einige wenige Industriegiganten die Städte. Dort halten sie sich ihre loyalen Sklaven und herrschen wie Könige. Insgeheim hat jeder dieser sechs Industriellen den Vorsatz, seine Konkurrenten zu beseitigen und damit die Weltherrschaft an sich zu reißen. Nicht anders der „Martinet", der als Newcomer die gleichen Ziele verfolgt. Um diese zu verwirklichen, verabreicht er der Kämpferin Lotus Abstraction eine tödliche Flüssigkeit, die er sofort aktivieren würde, wenn sie sich seinen Befehlen widersetzt. Diese Lara Croft im H.R. Giger-Stil hat nun die Aufgabe, innerhalb einer Nacht die sechs Magnaten zu beseitigen und damit Martinet die Weltherrschaft zu verschaffen.

Statement



Obwohl der Aufwand der Entwickler für Meat Puppet mit seinen über 300 Räumen, 36.000 Animationsphasen und hochauflösend gerenderten Grafiken sicherlich sehr hoch war, mag einfach keine Stimmung aufkommen. Auch ein reines Actionspiel kann mittlerweile nicht mehr ohne Hintergrundgeschichte und einige Adventureelemente auskommen. Die Zeiten von Space Invaders sind schließlich vorbei.

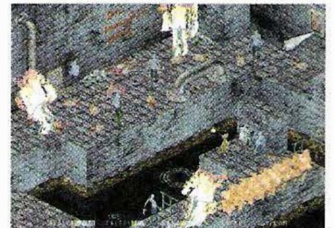
Ideenlos

Der Spieler steuert Lotus über eine isometrisch dargestellte Welt, die sich aus über 300 riesigen Räumen zusammensetzt. Jeder Raum besteht aus weiten Ebenen, die mit Mauern sowie Plattformen ausgestattet sind und von einer erträglichen Anzahl an Gegnern bewacht werden. Die Bedienung ist dabei äußerst einfach: Ein Druck auf die linke Maustaste animiert Lotus dazu, in Richtung des Mauszeigers zu schießen, ein Druck auf die rechte Taste läßt sie dorthin laufen. Dabei scrollt der Bildschirmausschnitt ständig mit, so daß ein punktgenaues Zielen unmöglich wird. Extremer Zeitdruck entsteht durch die Zeitvorgaben, die Martinet für die Eliminierung einzelner Opfer macht. Da es keinerlei Hinweise gibt, wo denn die Zielperson zu finden sei, benötigt man etliche Anläufe, um eine der nahezu identischen Missionen zu beenden. Auch die Szenarien unterscheiden sich nur in den jeweils verwendeten Grafiken. Die Geschwindigkeit, mit der sich beim Spieler Langeweile und Frust breitmachen, ist daher enorm hoch.

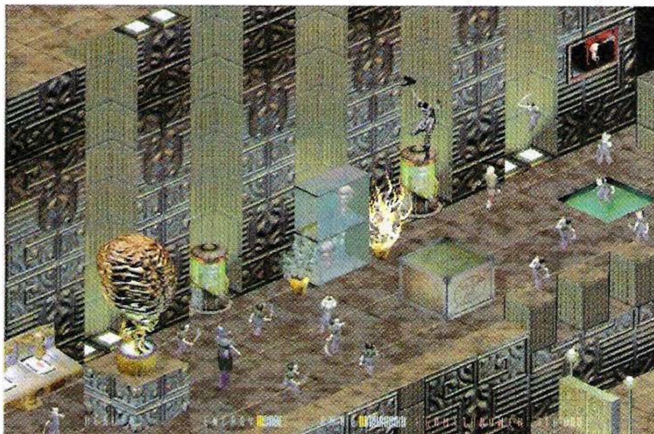
Harald Wagner ■



Frauen-Bewegung: Trotz der düsteren, extrem detailreichen Szenarien baut sich bei Meat Puppet kaum Atmosphäre auf.



Nichts für Zartbesaitete: Einige der flüssigen Animationen sind ausgesprochen makaber ausgefallen.



Die mittlere Auflösung von 800x600 Bildpunkten verschafft Ihnen zwar deutlich mehr Überblick, setzt allerdings einen Pentium 200 voraus.

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 100, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 27 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 85 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

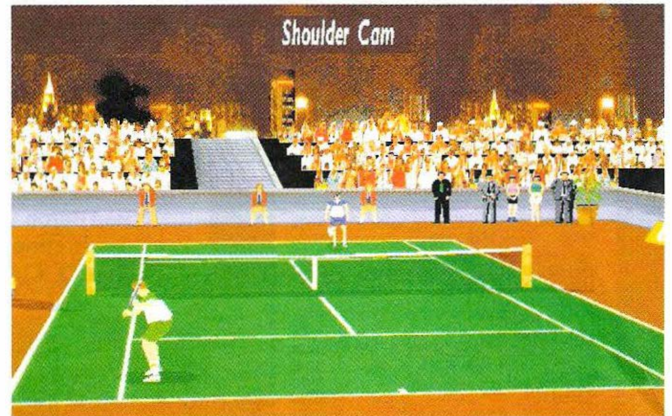
Grafik	72%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	48%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Playmates Int.
Preis	ca. DM 79,95
Release	Juli '97

Pete Sampras Tennis 97

Spiel, Satz und Sieg

Tennisspiele zählen auf dem PC eher zur sportlichen Minderheit. Pete Sampras Tennis 97 von Codemasters ist ein erfreulicher Lichtblick im breiten Feld der Fußball-, Eishockey- und Basketballsimulationen. Trotz kleiner Fehler ist der Spaßfaktor gerade im Mehrspieler-Modus nicht zu verachten.



Mit der Schulter-Kamera spielt sich Pete Sampras Tennis 97 fast wie auf einem echten Sandplatz.

Spiel, Satz und Sieg sind wohl die drei Lieblingsworte eines jedes Tennisspielers. Wenn Sie wenig Lust verspüren, eigenfüßig auf den roten Plätzen der kleinen Filzkugel nachzuhetzen, empfiehlt sich eine Partie Pete Sampras Tennis 97. Zu Hause in der lauschigen Stube dürfen Sie granatenstarke Aufschläge, angeschnittene Bälle und wüste Schmetterschläge praktizieren, entweder gegen den spielstarken Computer oder gegen bis zu drei menschliche Mitspieler. Zuerst wählen Sie sich einen der vorgefertigten Spieler oder erstellen sich einen neuen mit individuellen Werten, die Ihrer eigenen Spielweise am meisten entgegenkommen. Wenn Sie den Gegner am liebsten vorne am Netz attackieren, sollten Sie Ihrem Alter ego etwas mehr Schlagkraft gönnen, um sich mit harten Schmetterbällen die Punkte zu sichern. Um auf Dauer erfolgreich zu sein, werden Sie nicht umhinkommen, sich einen Spezialspieler zu basteln, da die mitgelieferten Tenniscracks zu viele Schwachstellen aufweisen.



Besonders viel Spaß machen flotte Doppel mit bis zu vier menschlichen Spielern.



Den Aufschlagpunkt bestimmen Sie mit dem weißen Kreis.

Pete Sampras wartet

Neben einem flotten Einzelspiel gegen einen beliebigen Gegner dürfen Sie außerdem an einem Ausscheidungsspiel teilnehmen, bei dem acht Schlägerschwinger um den Einzug in die jeweils nächste Runde kämpfen. Wer verliert, fliegt gnadenlos raus. Höhepunkt ist aber das Turnier, bei dem Sie acht Matches in aller Welt gewinnen müssen und mal auf Rasen, mal auf Kunststoff und natürlich auch auf Asche spielen. Nach jedem Sieg stoßen Sie auf stärkere Gegner und schließlich sogar auf Pete Sampras, der Ihnen vor allem mit seinen gefürchteten Aufschlägen zusetzen wird. Sie selbst haben drei Aufschlagvarianten – von leicht bis stark –, die mit einem über den Platz fliegenden Symbol richtig plaziert werden müssen. Während des Spiels dürfen Sie neben normalen Schlägen auch Slice-, Stop- und Lobbälle einsetzen, um den Gegner auszuspielen. Je nach Spielstärke wehrt sich der Kontrahent mit teils unrealistisch angeschnittenen Bällen, die Sie unmöglich erreichen können, was gelegentlich zu Frust führt. Enorm witzig sind die Doppel-Spiele, wobei hier bis zu vier menschliche Spieler an einem Rechner teilnehmen können. Fehlende Spieler ersetzt der Computer, was ebenfalls eine spaßige Abwechslung ist. Grafisch verlangt Pete Sampras Tennis 97 je nach Modus viel Rechenleistung. In den vier Einstellungen mit fester Kamera reicht bei VGA ein 486er, für SVGA sollte es aber ein Pentium sein. Für die 3D-Perspektiven geht ohne flotten Pentium gar nichts, da Sie sonst vor lauter Ruckeln den Ball nicht mehr treffen können.

Florian Stangl ■

Statement



Es hätte ein Referenztitel werden können: Die eingängige und detaillierte Steuerung sowie die hervorragende Künstliche Intelligenz der lernfähigen Gegner sorgen für einen Heidenspaß. Noch mehr Spaß macht es gegen menschliche Spieler, beide Male sorgt der gute Sound für viel Atmosphäre. Die mäßige Grafik und Ungereimtheiten beim Schwierigkeitsgrad und der Kollisionsabfrage reichen aber nicht für den Matchgewinn.

SPECS & TECS

VGA ●	Single-PC	4
SVGA ●	ModemLink	–
DOS ●	Netzwerk	–
WIN 95 ●	Internet	–
Cyrix ●	GeneralMidi	
AMD ●	Audio	●

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 35 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 35 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	69%
Sound	78%
Handling	81%
Spielspaß	72%

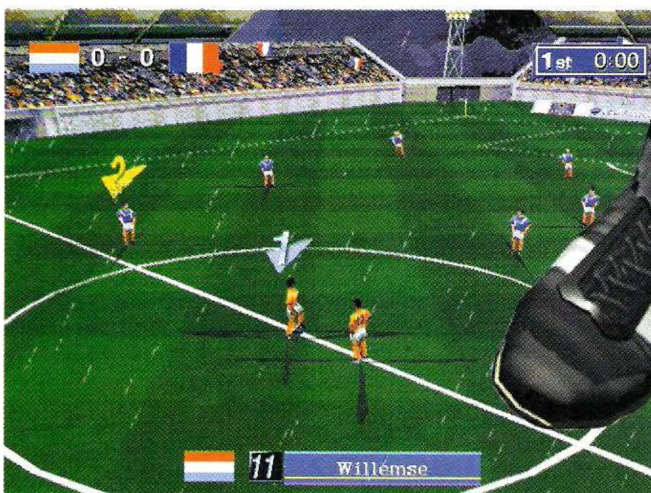
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. DM 90,-
Release	August '97

Sega Worldwide Soccer PC

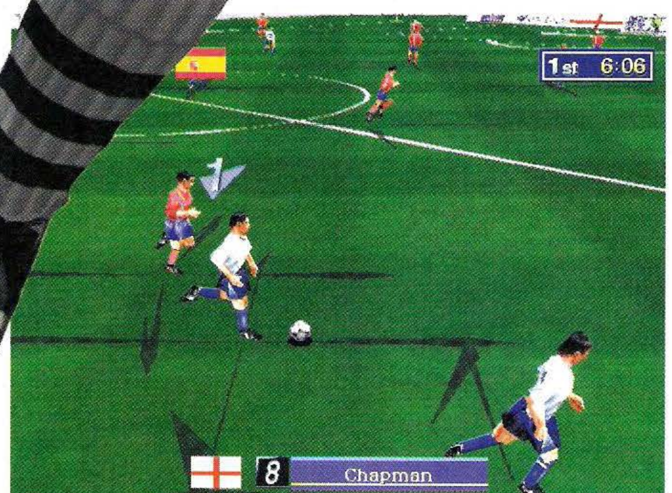
Sakkaa Hasha

Was schießt Ihnen spontan durch den Kopf, wenn Sie an Japan denken? Technologische Innovation? Gut. Karate oder Judo? Auch richtig. Aber denken Sie vielleicht an Fußball? Die J-League ist zwar weiterhin – dank einiger prominenter Neuverpflichtungen – im Aufwind, international gesehen spielt das Land der aufgehenden Sonne jedoch immer noch keine große Rolle. Trotzdem entwickelte Sega im vergangenen Jahr Worldwide Soccer für die firmeneigene Konsole Saturn und setzte das temporeiche Sportspiel nun endlich für den PC um.

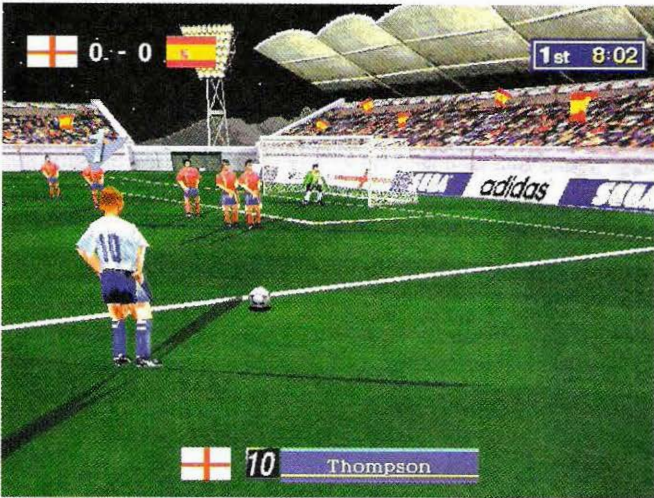
Worldwide Soccer PC verfügt in Bezug auf die Spielmodi über das Standard-Repertoire. Wer über einen längeren Zeitraum spielen möchte, wählt den Pokal oder die Liga. Wer hingegen den kurzen Schlagabtausch sucht, ist mit einem Freundschaftsspiel oder gar einem Elfmeterschießen besser bedient. Wie bei fast allen Fußballspielen mittlerweile üblich, bietet auch Worldwide Soccer die Möglichkeit, alleine oder zu zweit dem Computergegner Paroli zu bieten.
Dazu stehen insgesamt 48



Die niederländische Nationalmannschaft beim Anstoß. Leider konnte Sega nicht die Original-Spielernamen verwenden.



An den Schatteneffekten wird noch gearbeitet. Ob sie bereits beim fertigen Produkt oder erst durch ein Bugfix verbessert werden, steht noch nicht fest.



Bei Freistößen baut die gegnerische Mannschaft eine Mauer auf.

Nationalmannschaften zur Verfügung, die aber leider nicht über die Original-Spielernamen verfügen. Um diese Daten auf den aktuellsten Stand zu bringen, liefert Sega aber gleich einen Editor mit, der gleichzeitig zwei verschiedene Konfigurationen verwalten kann.
Für Statistiker wurde eine Rangliste in das Spiel integriert, die alle Mannschaften – sortiert nach Stärken – auflistet. Hier kann man sehen, wie das favorisierte Team ab-



Am unteren Bildschirmrand wird immer der aktive Spieler angegeben.



Aus dieser Perspektive wirken die Animationen am besten.

Das Joypad

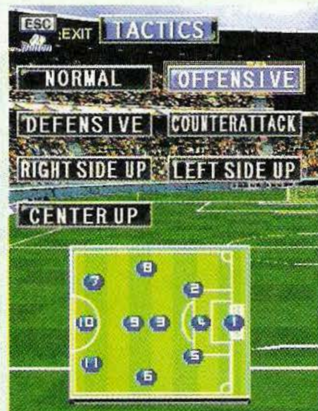
Wie schon erwähnt, läßt sich Worldwide Soccer PC am besten mit einem Joypad spielen. Als Beispiel sehen Sie das Microsoft SideWinder Gamepad.





Aufstellung und Taktik

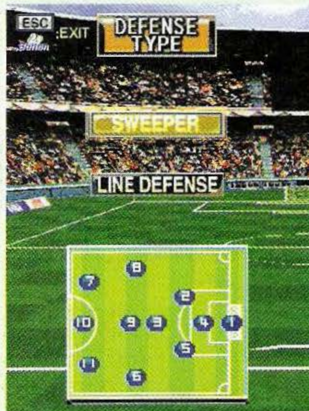
Taktische Einstellungen lassen sich vor einem Spiel und in der Halbzeitpause vornehmen. Wenn Sie Ihr System aufgrund eines hohen Rückstands während einer Partie verändern möchten, so müssen Sie eine Auswechslung ankündigen. Bei der nächsten Unterbrechung (Abstoß, Freistoß, Einwurf) können dann Fehler in der Strategie korrigiert werden.



Unter "Tactics" finden Sie die allgemeine Spielstrategie. Sie können Ihr Team defensiv oder offensiv einstellen, es stehen aber auch Variationen wie das beliebte Konterspiel zur Verfügung.



Worldwide Soccer PC verfügt über insgesamt zwölf verschiedene Spielsysteme, individuelle Korrekturen lassen sich allerdings nicht vornehmen – eine verschmerzbare Einschränkung.



Im Gegensatz zu den meisten Vertretern des Genres können Sie bei Worldwide Soccer PC festlegen, ob Sie mit einem Libero oder lieber modern mit einer Abwehrkette spielen möchten.



Wenn Sie einen Spieler auswechseln möchten, so können Sie sich über dieses Fünfeck über Stärken und Schwächen informieren. Auf der Karte wird die Position des Spielers angegeben.

schneidet und welche Kicker unbedingt geschlagen werden müssen.

Acht belegbare Joystickknöpfe

Bei jedem Spiel gibt es einen bestimmten Punkt, an dem die Spreu vom Weizen getrennt wird. Bei Fußballspielen ist es die Berechnung der Flugbahn. Worldwide Soccer bietet drei verschiedene Schußmöglichkeiten: Der Ball kann flach oder hoch zu einem Mitspieler gepaßt und mit dem Spann in Richtung Tor geschossen werden. Egal für welche Option man sich entscheidet, das Leder behält stets eine glaubwürdige Flugbahn und springt realistisch vom Boden ab. Der berüchtigte Gummiball-Effekt läßt sich bei Worldwide Soccer zum Glück nicht beobachten. Gespielt wird über Tastatur oder Joystick, mit einem Joypad mit acht belegbaren Buttons lassen sich allerdings die besten Ergebnisse erzielen. In diesem Fall können Doppelpässe, Kabinettstückchen und sogar taktische Anweisungen in Sekundenbruchteilen ausgeführt werden. Ein Tastendruck, und schon versuchen die Kicker, eine Abseitsfalle aufzubauen oder dem Gegner durch viel Druck keine Ruhepause zu gönnen.

Ein eher ungewöhnliches Feature, das sich jedoch auf die japanische Herkunft des Spiels zurückführen läßt, ist die Existenz von „Special Moves". So kann man sich beispielsweise den Ball mit der Hacke vorlegen, um ihn dann mit einer Direktabnahme ins Netz zu dreschen, oder einen herangrätschenden Spieler mit einem Lob überraschen.

Spiel mit Details und Perspektiven

An diesem Leckerbissen sollte man sich allerdings erst versuchen, wenn man das Spiel im Griff hat – sonst muß man relativ viele Ballverluste in

Detailarbeit

Sega spendierte auch Worldwide Soccer PC einen Modus mit brillanter Farbtiefe. Um die Spieler und das Stadion aber in **16,7 Millionen Farben** genießen zu können, sollten Sie schon mindestens über einen **Pentium 200** verfügen – unter dieser Konfiguration quälen sich die Kicker über das Spielfeld. Für Besitzer eines **Pentium 60** sind wohl die niedrigen Auflösungen gedacht, allerdings verpixeln bei 320x240 **Bildpunkte** alle Objekte so stark, daß der Spielspaß zwangsläufig den Bach untergeht.


640x480 mit 256 Farben und...


...mit 16,7 Millionen Farben.


320x240 mit 256 Farben und...


...mit 16,7 Millionen Farben.

Auch an den Details läßt sich herumschrauben. In drei Stufen läßt sich die Darstellung nach unten drehen, doch während zwischen den Einstellungen **„High"** und **„Medium"** nur marginale Unterschiede bestehen, verzichtet der Modus **„Low"** auf jede zweite Zeile und ist damit absolut unspielbar.


Detail „Low"


Detail „Medium"


Detail „High"



Durch geschicktes Paßspiel und schnelle Spurts kann man sich bei Worldwide Soccer PC vor dem Tor freilaufen.



Die Animationen bei vehementen Kopfstößen und spektakulären Flugkopfbällen sind besonders gelungen.

Im Vergleich

Im direkten Vergleich der Optionen und Funktionen muß **Worldwide Soccer PC** seine beiden Konkurrenten **UEFA Champions League 1996/97** und **FIFA Soccer 97** nur in puncto Spielerdaten an sich vorbeiziehen lassen. In allen anderen Bereichen macht Segas Vertreter eine ausgesprochen gute Figur.

	UEFA CHAMPIONS LEAGUE	FIFA SOCCER 97	SEGA WORLDWIDE SOCCER '98
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem PC	bis zu 8 Spieler an einem PC bis zu 8 Spieler via Netzwerk bis zu 8 Spieler via Modem	bis zu 4 Spieler an einem PC bis zu 4 Spieler via Netzwerk 2 Spieler über Nullmodem
Buttons	maximal 2, nicht belegbar	maximal 6, nicht belegbar	maximal 8, frei belegbar
Grafikmodi	320x200, 256 Farben 640x480, 256 Farben	640x480, 256 Farben	320x200, 256 Farben 320x200, HighColor 640x480, 256 Farben 640x480, HighColor
Perspektiven	6 verschiedene Perspektiven	8 verschiedene Perspektiven	3 verschiedene Perspektiven
Zoom	ja, frei definierbar	nein	ja, in drei Stufen
Replay	ja, mit Speicherfunktion	ja	ja, mit Speicherfunktion
Teams	64, Daten: UEFA 1997	257, Daten: FIFA 1996	48, Daten: fiktiv
Editor	ja	nein	ja
Kommentar	nein	ja	ja

Kauf nehmen. Was läßt sich bei Fußballspielen in puncto Grafik noch verbessern? Wie kann man die Konkurrenz ins Abseits stellen? Fragen, die bei der Entwicklung schon zu einem sehr frühen Zeitpunkt auftauchen. Wie mittlerweile fast alle Hersteller, so greift auch Sega auf das bewährte Verfahren „Motion Capturing" zurück: Um realistische Bewegungsabläufe auf den Bildschirm zu zaubern, wurden typische Situationen mit Hilfe von einigen Kickern der J-League nachgestellt und abgefilmt. Die gewonnenen Daten wurden schließlich in ein verwertbares Format umgesetzt, und daraus entwickelte man Polygonfiguren. Um den Spielern dann auch noch Leben einzuhauchen, wurden sie mit feinen Texturen überzogen – Gesichtszüge, Rückennummern und andere Abzeichen auf den Trikots sind erkennbar. Bei höchster Vergrößerungsstufe kommen diese Details natürlich besonders gut zur Geltung, nur leider wird Worldwide Soccer PC dann aufgrund mangelnder Übersichtlichkeit nahezu unspielbar: Pässe landen nur selten beim Empfänger, selbst für einen Torschuß benötigt man schon ein gutes Vorstellungsvermögen. Am meisten Spaß macht deshalb die isometrische Perspektive, gepaart mit der niedrigsten Zoomstufe. Bei dieser Einstellung kann man knapp die Hälfte des Spielfelds im Auge behalten, weite Flanken lassen sich problemlos schlagen.

Um die Geschwindigkeit der Rechnerkonfiguration anzupassen, können sowohl an der Auflösung als auch am Grad der Details Veränderungen vorgenommen werden. Auf einem Pentium 133 mit 16 MB RAM läßt sich Worldwide Soccer PC bei mittlerer Detailstufe und 640x480 Bildpunkten ein-

Funktionen

Die recht übersichtlich und optisch ansprechend gestalteten Eingabebildschirme runden den positiven Gesamteindruck ab. Hier ein paar Beispiele:



Die Zusammenfassung aller Daten nach einer Partie.



Mit dem Editor lassen sich Spielernamen ändern.



So sieht die Tabelle nach dem elften Spieltag aus.

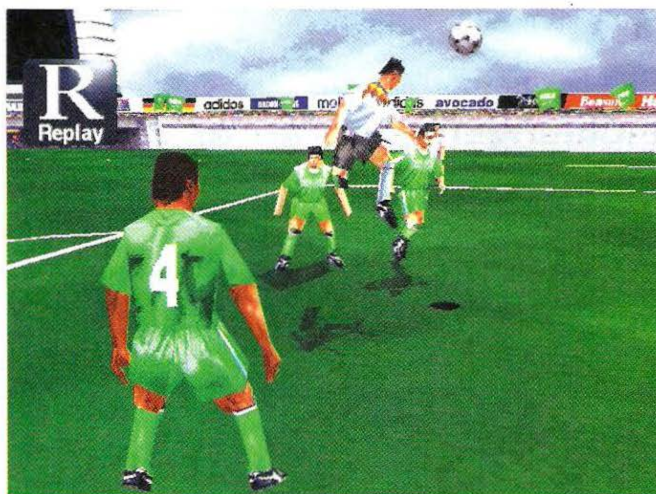

Bei der Torschützenliste werden Punkte vergeben.



Vor dem Spiel kann das Stadion ausgewählt werden.



Die Wetterbedingungen lassen sich im Hauptmenü festlegen.



Nach einem Tor wird die Szene bis zu dreimal wiederholt. Die Kameraperspektive und der Zoomlevel ändern sich dabei ständig.

wandfrei spielen, VGA sollte man hingegen nicht in Betracht ziehen – die pixeligen Kicker lassen einfach keinen Funken Atmosphäre aufkommen. Wer eine echte Kraftmaschine auf oder unter dem Schreibtisch stehen hat, kann bei 640x480 Bildpunkten auch die Farbtiefe auf 16,7 Millionen Farben hochdrehen. In diesem Fall wirken die Spieler noch eleganter, der Rasen strahlt in leuchtendem Grün.

Perspektivenwechsel

Noch ein Wort zu den Perspektiven: Bei Einwürfen, Frei- und Eckstößen wird die Kamera hinter dem Spieler positioniert, um dann auf Knopfdruck blitzschnell in die gewohnte Ansicht umzuschwenken. Bei diesen Situationen bietet sich die Gelegenheit, verstärkt auf das Stadion zu achten: Auf den Tribünen werden eifrig die Fahnen der jeweiligen Teams geschwenkt, und der Schiedsrichter gibt mit einem Pfiff den Ball frei.

Eine echte Neuerung hat sich Sega bei den verschiedenen Wetterbedingungen einfallen lassen. Sobald es regnet, wird nicht nur der Rasen dunkelgrün eingefärbt, es fallen auch tatsächlich Regentropfen, und der Ball zieht eine kleine Wasserspur hinter sich her.

Der einzige Kritikpunkt bezieht sich auf die Darstellung von Schatteneffekten. Vor allem bei Flutlicht werfen die Spieler grobkörnige, pixelige Schatten – heutzutage lassen sich solche Schnitzer eigentlich vermeiden.



Soll ich schießen oder lieber noch den Abwehrspieler austricksen? Als Stürmer steht man bei Worldwide Soccer PC vor schwierigen Entscheidungen.

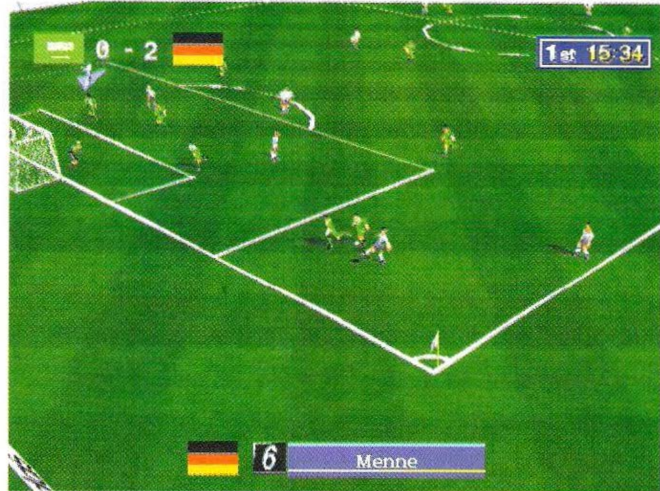


Auf allzu unbeherrschte Fouls sollte man verzichten, denn die meisten Schiedsrichter zücken schnell den roten Karton.

Atmosphäre dank deutschem Kommentator

Der Spielkommentar versprüht bei Worldwide Soccer PC sehr viel Atmosphäre, bei der uns vorliegenden Vorabversion hakte der Spielfluß allerdings ab und zu, sobald ein neuer Spruch von Festplatte nachgeladen wurde. Dieses Problem ist bei Sega bekannt und soll bis zur Veröffentlichung restlos beseitigt sein. Der Soundtrack ist eingängig und auch nach mehreren Stunden Spielzeit immer noch hörenswert, auch wenn manche Stücke an die vielzitierte „japanische Fahrstuhlmusik" erinnern.
Die Soundeffekte während des Spiels, wie beispielsweise das Aufprallen des Balls oder ein schmerzerfüllter Schrei eines Spielers, machen stets einen guten Eindruck. Ausrutscher gibt es so gut wie keine.

Oliver Menne ■



Diese Perspektive bietet die höchstmögliche Übersicht.

Statement



Obwohl Worldwide Soccer PC natürlich technisch begeistern kann, so lebt es dennoch von seiner sagenhaften Spielbarkeit. Die Steuerung läßt sich problemlos innerhalb einer Halbzeit erlernen, in der zweiten Hälfte können schon die ersten Warnschüsse auf den Torwart abgegeben werden. Dabei bleibt es stets die Entscheidung des Spielers, ob er gepflegten Kombinationsfußball zeigen oder mit einfachem „Kick & Rush" zum Erfolg kommen möchte. Worldwide Soccer PC diktiert kein allgemeines Spielsystem, man muß es selbst entwickeln. Lediglich der grobe Schnitzer (Thema: Schatteneffekte) im grafischen Bereich und die fehlende Lizenz (Thema: Original-Namen) verhindern eine noch höhere Wertung. Trotzdem handelt es sich bei Worldwide Soccer PC um eines der besten, wenn nicht gar um das beste Fußballspiel, das momentan erhältlich ist.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	2
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
8xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Sportspiel

Grafik	87%
Sound	78%
Handling	92%
Spielspaß	**89%**
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 100,-
Release	August '97

No Respect

Unansehnlich

Ein besonders reinrassiger Vertreter des Action-Genres kommt mit No Respect aus dem Hause Ocean. Nur einen einzigen Gegner gilt es zu besiegen, gerade einmal zwei Waffensysteme stehen dazu zur Verfügung. Da sollte doch eigentlich eine Menge Platz für Action und Spannung übriggeblieben sein.


Der Gegner hat sich in eine Mulde verkrochen und macht auch bei massivem Beschuß keinerlei Anstalten, sich zur Wehr zu setzen.

Ein zerbrechliches Hovercraft schwebt knapp über der zerklüfteten Planetenoberfläche geradewegs auf einen Geysir zu. Gerade als das Gefährt über dem Schlund schwebt, bricht der Geysir aus und zerstört es. Oceans No Respect legt hohen Wert auf eine realistische Simulation der physikalischen Daten, so daß die Bewegungen des Hovercrafts über dem Boden und an steilen Wänden entlang sehr vertraut erscheint. Auch Nebeneffekte wie der eben erwähnte Geysir verdeutlichen die Anstrengungen, die für No Respect angestellt wurden. Ansonsten handelt es sich um ein vollblütiges Actionspiel, bei dem zwei Fahrzeuge in eine hügelige Wüste geworfen werden, um sich gegenseitig zu vernichten. Zwanzig grundverschiedene Fahrzeuge mit jeweils zwei eigenen Waffensystemen stehen zur Auswahl, der Gegner wird zufällig gewählt. Von Zeit zu Zeit tauchen in den Levels Power-Ups auf, mit denen die Waffen und Schilde nachgerüstet werden können. Auch Sprit wird auf diese Weise zugeführt, ohne Treibstoff bewegt man sich nur noch im Schneckentempo über die Landschaft und ist ein gefundenes Fressen für den Gegner. Abhängig von Terrain, Gegner und eigenem Fahrzeug hat man es manchmal äußerst schwer, in eine gute Schußposition zu kommen und innerhalb des knappen Zeitlimits den Level erfolgreich zu beenden. Schafft man dies nicht, so wird der Sieg dem Gegner zuerkannt, auch wenn man selbst noch in bester Verfassung ist. Besonders ärgerlich ist dies, wenn man in den teils riesigen Gebieten den Gegner nicht zu Gesicht bekommen hat oder die „You Win"-Meldung nur um Zehntelsekunden zu spät kommt.



Die Lichteffekte täuschen nur kurz über die Qualität der Grafik hinweg.


Nicht immer verrät die Anzeige, wo sich der Gegner aufhält.

Schmucklos

Auch mit anderen Details versetzt No Respect den Spieler in Staunen: Einige Gegner haben nach wenigen Sekunden die Nase voll und ziehen sich in eine Ecke zurück. Auf Angriffe reagieren sie dann nur noch sporadisch. Auch das Zielen funktioniert nur in einzelnen Fällen zufriedenstellend, sogar bei größter Nähe landet längst nicht jedes Geschoß im Fadenkreuz. Auch grafisch kann No Respect kaum überzeugen: Die Voxelgrafik, unter DOS eine der schnellsten Methoden zur Terraindarstellung, verliert unter Windows 95 ihre hohe Darstellungsqualität und erzeugt in jedem der angebotenen Grafikmodi riesige Pixelgruppen. Zwar ist die Grafik auch auf alten Rechnern flott, das Grafikniveau entspricht allerdings auch dem eines längst veralteten Comanche.

Harald Wagner ■

Statement



Eines der wichtigsten Kriterien für ein Actionspiel dürfte vermutlich die Action sein, die es dem Spieler bietet. Dazu gehört ein Mindestmaß an Geschwindigkeitsgefühl, Zielgenauigkeit oder wenigstens bombastische Grafikeffekte – all dies kann No Respect nicht bieten. Daß darüber hinaus die mangelnde Gegnerintelligenz mit unfairen Spielregeln übertüncht werden mußte, nagt ganz gewaltig am Spielspaß.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 67 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 67 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	32%
Sound	70%
Handling	73%
Spielspaß	**42%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 90,-
Release	August '97

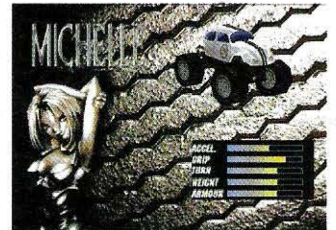
Was der deutsche Autofahrer dem eigenen „Schnauferl" niemals zumuten würde, kann er bei Offroad-Spielen nach Herzenslust praktizieren: über Geröllpisten brettern, bis die Achse kracht, oder einem lahmen Vorausfahrer die volle Breitseite verpassen...

Monster Trucks

Kreuz und quer



Rasant geht es bei Monter Trucks nur auf schnellen Pentiums zu. Wer weniger Power hat, muß den grobkörnigen VGA-Modus nehmen.



Die Trucks unterscheiden sich in fünf Aspekten: Beschleunigung, Reifen, Wendigkeit, Gewicht und Panzerung.



Selbst im Easy-Modus ist es nicht leicht, an der Spitze zu fahren.

So verlockend dieser Gedanke für viele auch sein mag – richtig warm wurden die Spielehersteller mit dem Thema „Monster Trucks" bisher noch nicht. Nach Microsoft (Monster Truck Madness) und Gremlin (Hardcore 4x4) wagt sich Psygnosis als einer unter wenigen in dieses Grenzgebiet vor. Allzu hart ist die Konkurrenz für die Neuerscheinung „Monster Trucks" also nicht. Die Ausstattung kann grundsätzlich nicht bemängelt werden: Sieben völlig verschiedene Rundkurse kann man befahren – von einer verschneiten Polarlandschaft bis hin zu einem aktiven Vulkankrater. Je nachdem, welches Motto der Spieler sich setzt – „Augen zu und durch" oder „Möglichst auf der Strecke bleiben" – kann er den passenden Truck aus insgesamt neun Angeboten auswählen. Wer gerne mal eine Abkürzung durch eine Schottergrube nimmt, sollte auf Kosten der Beschleunigung eine gute Panzerung wählen – pingelige Pistenfahrer sind mit PS-starken (empfindlicheren) Gefährten hingegen besser bedient.

Freie Auswahl!

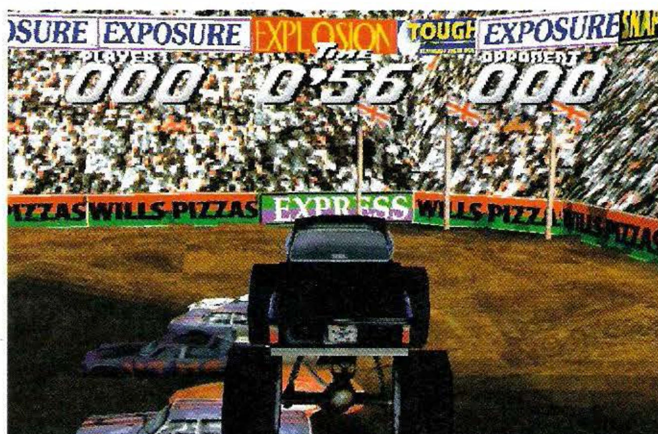
Die tadellose Fahrphysik und die sehr exakte Steuerung machen Appetit, außer den Rundkursen auch den Endurance-Modus zu spielen. In dieser spaßigen Querfeldein-Variante gilt es, mit Hilfe eines Kompasses möglichst schnell bestimmte Wegpunkte zu erreichen. Wem selbst das noch zu friedlich ist, der kann beim „Car Crushing" seiner Zerstörungswut freien Lauf lassen. Nur wer über einen Pentium 133 verfügt, erreicht im SVGA-Modus passable Bildraten – auf schwächeren Systemen sollte der VGA-Modus vorgezogen werden. Was Monster Trucks trotz der fehlenden 3D-Unterstützung seinen wenigen Konkurrenten voraushat, ist die sehr realistische Darstellung des Fahrzeugverhaltens: Noch nie war es schöner, seine Stoßdämpfer bei jeder Unebenheit „einknicken" zu sehen.

Thomas Borovskis ■

Statement



Da es gerade bei Rennspielen auf die Grafik ankommt, trennt allein der fehlende 3D-Support Monster Trucks von einer Wertung im 80%-Bereich. Dabei hat Psygnosis viel getan, um es jedem recht zu machen: einstellbare Schwierigkeit, vier verschiedene Spielmodi und wirklich abwechslungsreiche Strecken. Sollte doch noch ein 3Dfx-Patch erscheinen, so gilt meine Empfehlung auch für Leute „unter 133".



Beim Car Crushing fahren zwei Konkurrenten um die Wette: Wer in kürzester Zeit mehr Schaden anrichtet, geht als Gewinner aus dem Stadion.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	9
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 14 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 14 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Rennspiel

Grafik	72%
Sound	45%
Handling	88%
Spielspaß	78%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 80,-
Release	Juli '97

Seafight

Markenpiraterie

Pirates und die Folgen: Im Kielwasser des legendären Seeräuber-Epos von Sid Meier dümpelt neben Age of Sail auch Seafight von Prism Leisure. Sein Markenzeichen: einfache Bedienung, hektische Action und leicht überblickbare wirtschaftliche Zusammenhänge.

Seafight spielt in der Südsee des 18. Jahrhunderts. Franzosen, Spanier und Engländer besetzen nacheinander die Inselgruppen, um sie zu ihren Kolonien zu erklären. Die Rohstoffvorkommen lassen auch die Piraten nicht unbeeindruckt, so daß sich schnell Streitereien zwischen den vier Parteien entwickeln. Als Kommandant über ein einzelnes Schiff oder eine kleinere Flotte hat der Spieler in dreißig Missionen die Aufgabe, die jeweils gegnerischen Korvetten, Schlachtschiffe und Gebäude zu zerstören. Hierzu wird mit der Maus ein Schiff angewählt und in fünf verschiedenen Geschwindigkeitsstufen mit einfachen Mausklicks zum Zielort gesteuert.

Statement

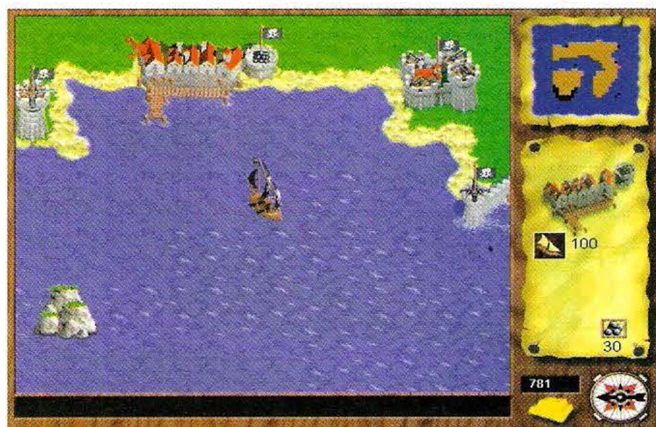


Seafight hätte das Zeug zu einem wirklich netten Strategiespiel gehabt, enttäuscht aber durch die geringe Anzahl an Missionen und deren Qualität. Durch die Anzahl und Stärke der Einheiten sowie deren Verteilung auf der Landkarte unterscheidet sich Seafight kaum noch von einem reinen Actionspiel. Immerhin macht dieses Beispiel deutlich, wie stark das Niveau derartiger Spiele vom Leveldesign abhängt.

Volle Fahrt voraus

Um die Kugeln der Bordkanonen wirkungsvoll einsetzen zu können, muß das Schiff immer längs zum Ziel liegen – ein besonders bei mehreren Zielen lästiger Umstand. Sofern die Missionen es gestatten, können an den eigenen Häfen Schiffe repariert oder gebaut werden, das dazu nötige Geld wird durch das Zerstören von gegnerischen Einheiten eingenommen. Da die Schiffe aller Parteien kaum etwas aushalten, dauert eine Seeschlacht etwa 20 Sekunden – zuzüglich der eventuell notwendigen Anfahrt also höchstens eine halbe Minute. In dieser Zeit lassen sich nur selten neue Schiffe produzieren oder gar Strategien zurechtlegen. Seafight ist daher bestenfalls ein Reaktionsspiel, als Konkurrent im Strategie-Genre oder als Ersatz für Pirates ist das Spiel jedoch nicht geeignet. Vom technischen Standpunkt aus betrachtet macht Seafight einen zwiespältigen Eindruck: eingängige Bedienung und stimmungsvoller Sound, aber auch extrem lange Ladezeiten.

Harald Wagner ■



In den Häfen kann man neue Schiffe in Auftrag geben. Die Kasten entsprechen der Belohnung, die dem Kapitän für einen versenkten Kahn winken.



Daran müssen Sie sich gewöhnen: Etliche Minuten Ladezeit vergehen, ehe die nächste Mission gespielt werden kann – unzumutbar.



Trotz des verwendeten High-Color-Modus wirken die Grafiken ausgesprochen farbarm und eintönig.



Jeder Schiffstyp weist neben den Schwimmeigenschaften eine bestimmte Anzahl und Anordnung der Kanonen auf.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 0 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 43 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	65%
Sound	77%
Handling	60%
Spielspaß	44%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Prism Leisure
Preis	ca. DM 49,95
Release	Juli '97

Soul Hunt

Seelenpein

Gruseliger geht's kaum: Weniger die hanebüchene Story um heidnische Rituale sorgt beim Spieler für Gänsehaut, sondern vielmehr die markerschütternde Umsetzung. Soul Hunt ist der mit Abstand schlechteste Versuch, die Genres Action und Adventure unter einen Hut zu bringen. Schade um die CD-Rohlinge...

Das Szenario klingt vertraut: Vier Jugendliche fahren zu einem Dorffest, verbringen die Nacht unter freiem Himmel und sind am nächsten Morgen verschwunden. Alle, bis auf einen. Der Übriggebliebene mit der von zittriger Hand geführten Videokamera ist der Held von Soul Hunt, dessen Zukunft vom Spieler entscheidend geprägt werden soll. Die Entwickler haben dafür jede Menge Videoclips auf drei CDs gebannt, durch die Sie sich wühlen müssen. Neben vergammelten Ruinen warten auch sagenhafte „50 km auf Video eingefangene Feldwege" darauf, erkundet zu werden, wie die Packungsrückseite vollmundig verspricht. Der graue Alltag sieht dagegen so aus: Zuerst einmal sehen Sie sich am Lagerplatz um, wofür die Designer eine QuicktimeVR-ähnliche Grafikengine verwenden. Sie dürfen rundum mit der Maus scrollen und sogar ein wenig nach oben und unten sehen. Einige lieblos in die digitalisierte Hintergrundgrafik gestellte Bitmap-Gegenstände lassen sich im Inventar verstauen, dann geht es hochmotiviert weiter. Unser Held stolpert auf den ersten Feldweg und schwingt sich ruckelig animiert, aber unaufhaltsam in den bereitstehenden Jeep. Mit diesem holpern Sie über die stotternd von CD abgespielten Pfade und werden bald mit seltsamen Gestalten auf skurrilen Gefährten konfrontiert. Diese lassen sich mit dem gefundenen Gewehr außer Gefecht setzen oder einfach rammen, was aber auch dem Jeep schadet. Macht ja nix, weil sich unser Held auch mit den liegengebliebenen Vehikeln seiner Gegner fortbewegen darf.



Was als Standbild noch relativ gut aussieht, wird durch die ruckelige Animation im Spiel zum Fiasko.

Wo bitte geht's zum Spiel?

Gelegentlich tauchen am Wegesrand Hinweisschilder auf, die auf einen Schauplatz deuten, der nur per pedes erreichbar ist. Dort warten Rätsel und neue Videoclips mit weiteren Informationen auf Sie. Sobald Sie eine Karte finden, wird die orientierungslose Suche nach dem richtigen Weg endlich etwas erleichtert, davor muß man sich mit den Pfeilen zurechtfinden, die bei Weggabelungen auftauchen. Interessanterweise läßt sich während des Spiels der Schwierigkeitsgrad des Adventure- und des Actionteils in zwei bzw. drei Stufen ändern, was aber keine auffälligen Auswirkungen hat. Neben handfesten Waffen wie Gewehr, Morgenstern und Granaten beherrscht unser Held auch Zaubersprüche, die er aber erst aufladen muß. Abhängig von der magischen Kraft lassen sich diese gegen die Mutanten und Monster einsetzen, die dem Helden auflauern. Neben der gruseligen Grafik sorgt der Sound für Belustigung: Das dünne Brummen der Fahrzeuge und das nervtötende Hintergrundgedudel werden nur noch von der peinlichen deutschen Synchronisation übertroffen, bei der man nicht weiß, ob man lachen oder weinen soll.

Florian Stangl ■



Die Rätselelemente beschränken sich auf das niveaulose Anwenden aufgesammelter Gegenstände.



An manchen Stellen müssen Sie zu Fuß laufen, um zum Adventure-Teil zu gelangen.

Statement



Soul Hunt fällt auf! Soviel Schrott auf einmal kommt selbst hartgesottenen Spieletestern nicht alle Tage unter. Wie digitalisierte Videos und Bitmap-Objekte ansprechend dargestellt werden, haben Cryo schon vor Jahren gezeigt. Fundamentale Schwächen beim Gameplay wie die verkorksten Rätsel und die zu ungenaue Steuerung während der Fahrsequenzen veranlassen selbst Optimisten, sich grauenerfüllt abzuwenden.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 16 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 16 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action-Adventure

Grafik	15%
Sound	18%
Handling	17%
Spielspaß	9%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Compro Games
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juli '97



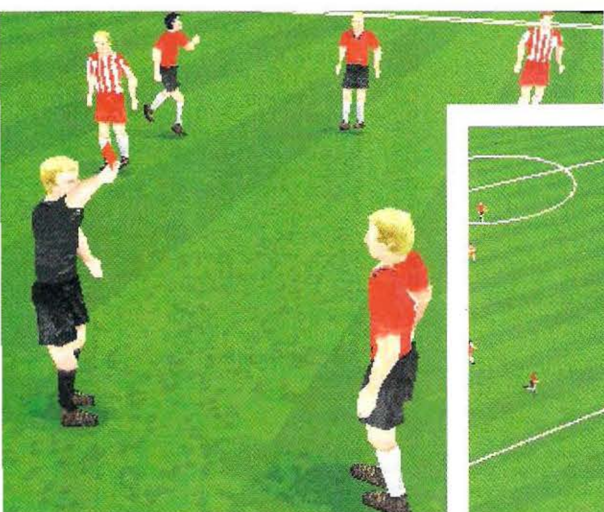
Wir schreiben das Jahr 1993: Der 1. FC Nürnberg ist erstklassig, PC Games begeht seinen 1. Geburtstag, und Ascon veröffentlicht den bis dato besten Fußballmanager. Vier Jahre später: Der 1. FC Nürnberg ist gerade in die 2. Liga aufgestiegen, PC Games feiert seinen fünften Geburtstag ...und Ascaron veröffentlicht den bis dato besten Fußballmanager? Schau'n mer mal...

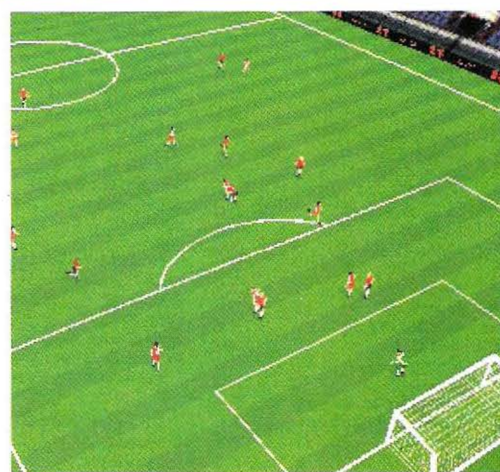


Anstoß 2

Tor-pedo









Mööönsch, vier Jahre ist das schon wieder her, als Hunderttausende von Anstoß-Fans mit ihren Erstligisten um Titel und Pokale kämpften. Spielziel: der Aufstieg zum Nationaltrainer innerhalb von zehn Jahren. Und da fangen auch schon die Unterschiede zu Anstoß 2 an, das 13 europäische Ligen (Bundesliga, 2. Liga, vier Regionalligen plus englische, französische, italienische und spanische Ligen) verwaltet und eine Spieldauer von bis zu 100 Saisons ermöglicht. Im Gegensatz zum Bundesliga Manager 97 und der Anstoß World Cup Edition können Sie nicht selbst als Bundestrainer aktiv werden; bei Einsätzen der Nationalmannschaft informiert man Sie lediglich über die „berufenen" Spieler und das Ergebnis. Damit Einsteiger wie Profis gleichermaßen etwas mit dem Programm anfangen können, zeigt sich Anstoß 2 mit fünf Schwierigkeitsstufen und mehreren Spielmodi (darunter ein wirklich grausamer „Karriere-Modus") erfreulich flexibel. An den grundsätzlichen Aufgaben hat sich nichts geändert: Sie heuern und feuern Spieler, verleihen oder werben ab, trainieren die Mannschaft, kümmern sich um Aufstellung und Taktik, verhandeln mit Sponsoren, buchen Trainingslager, verhökern Fanartikel, lassen das Stadion ausbauen, richten Hallenturniere aus, arrangieren Freundschaftsspiele und besuchen kränkelnde Kicker im Vereins-Lazarett.

Symbolträchtig

Herzstück des Anstoß 2-Interface ist eine Iconleiste am unteren Bildschirmrand, die zu allen wichtigen Menüs verzweigt: Aufstellung, Training, Finanzen, Transfer usw. – wer nicht zum ersten Mal mit einer solchen Simulation zu tun hat, kommt so-



Einfach einen Verteidiger anklicken und auf den gegnerischen Stürmer ziehen – schon ist die Manndeckung eingestellt. Rechts: beide Teams im Vergleich.



Woche für Woche wird das Vereinsgeschehen durchsimuliert. Im Multiplayer-Modus zeigt Anstoß 2 alle beteiligten Klubs gleichzeitig an.

fort mit der Steuerung klar. Unterteilt ist die Saison in Spielzüge, die jeweils einer Woche entsprechen: Bevor Sie auf den Anstoß-Button klicken, müssen Sie das Trainingsprogramm ausgetüftelt und Termine mit potentiellen Neuzugängen vereinbart haben. Anschließend werden die einzelnen Punkte in der Wochenübersicht durchgegangen, gegebenenfalls unterbrochen von einem der 600 Das-hat-mir-gerade-noch-gefehlt-Ereignisse. Vor einem Spieltag meldet sich das Programm nochmal – letzte Chance für Änderungen an Aufstellung und Taktik. Während des Spiels wird neben den aktuellen Ergebnissen aller Begegnungen in der jeweiligen Liga auch die aktuelle Tabelle inklusive aller Veränderungen eingeblendet. Der Regler „Chancenart" bestimmt, welche Tor-Chancen als 3D-Sequenz gezeigt werden. Ob Sie jene Szenen von Anfang an sehen oder nur die letzten Sekunden inklusive Vorlage, legen Sie mit dem Schalter „Chancenlänge" fest. Auswechslungen und taktische Änderungen sind nicht nur während der Halbzeitpause möglich – Doppelklick auf das Vereinswappen genügt.

Verschiebebahnhof

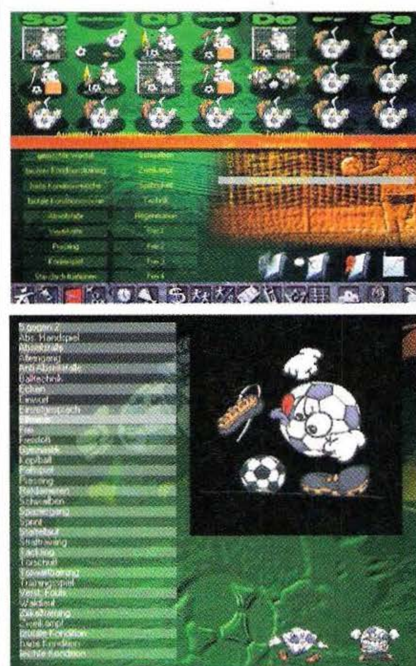
Durch einfaches „Verschieben" von einsatzfähigen Spielern fixiert man deren Position auf dem Feld. Die Zuweisung von Manndeckern zu gegnerischen Stürmern und Offensiv-Spielern wird ebenfalls via Drag & Drop erledigt. Vorgegeben sind die gängigsten Spielsysteme (3-5-2, 3-3-4 usw.), wobei Sie natürlich auch eigene Formationen kreieren und einüben können. Theoretisch läßt sich aus einem Akteur im defensiven Mittelfeld mit der Zeit auch ein Torwart „züchten". Wenn Sie sich einen Co-Trainer leisten, kümmert sich dieser – abhängig von seiner Qualifikation – um die optimale Aufstellung. Ungemein nützlich ist die Möglichkeit, die Reihenfolge und Wichtigkeit der Elfmeter- und Freistoßschützen sowie den Mannschafts-Kapitän festzulegen. Unterschied zu BM 97 und ähnlichen Spielen: Die Raumdeckung wird nicht durch das Aufziehen eines „Aktionsbereiches" definiert, sondern ergibt sich aus der Aufstellung in Kombination mit der taktischen Anweisung „Position halten". Die taktischen Anweisungen entsprechen in etwa denen von Anstoß 1: Grundsätzliche Entscheidungen wie Spielweise, Einsatz, Härte und Spezialtaktik (z. B. Bälle konsequent „hinten raushauen") lassen sich durch Abseitsfallen, Pressing, Zeitspiel

Verhandlungen

Ob Sie mit dem nächsten Hauptsponsor verhandeln oder mit einem anderen Manager um die Ablösesumme eines Spielers feilschen: Der „Verhandlungs"-Bildschirm kommt immer dann ins Spiel, wenn's ums Geld geht. An der Mimik Ihres Gesprächspartners können Sie seine aktuelle Stimmung ablesen; nach Abgabe eines neuen Angebots verändert sich sein Antlitz mit einem witzigen Morphing-Effekt. Besonders ausgefeilt sind die Verträge bei Spielern – Vertragsdauer und Sonderklauseln wie Stammplatzgarantie und Verlängerungs-Optionen lassen breiten Verhandlungs-Spielraum.



Training

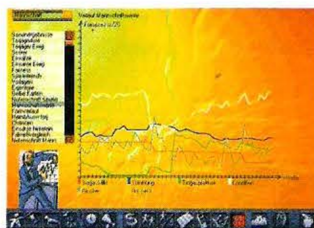


Das Training legen Sie mit wenigen Mausklicks für sechs Wochen im voraus fest. Zu diesem Zweck gibt es vorgefertigte Wochenpläne für die unterschiedlichsten Ziele (Technik, Spritzigkeit, Standardsituationen, Pressing etc.). Wenn's an bestimmten Begabungen hapert, dürfen Sie für jeden Tag bis zu drei Übungseinheiten individuell einplanen – vom „Absichtlichen Handspiel" über Gymnastik bis hin zum Waldlauf reicht die Palette der Möglichkeiten. Beim „Einzelgespräch" teilt man überschwengliches Lob aus, verliert aufmunternde Worte, übt leise Kritik oder suspendiert einen Digi-Schwabl bis auf weiteres vom Training.

u.v.m. konkretisieren. Maximal zwei Ihrer Spieler können Sie besonders schonen (z. B. nach längeren Verletzungspausen); ganz und gar nicht geschont werden gegnerische Kicker, die in der Rubrik „Spieler umtreten" auftauchen.

Zahlen & Fakten

Was ist von einer Wirtschaftssimulation zu halten, bei der man für Statistiken „zahlen" muß? Sehr viel: Wer auf Tabellen und Diagramme keinen gesteigerten Wert legt, spart sich nämlich die Investition in einen Chef-Statistiker und begnügt sich mit einem Minimum an Daten. Alternativ steht als Kompromiß-Lösung noch ein „Rentner mit PC" zur Verfügung, der (fast) ehrenamtlich die Ergebnisse in seine Tabellenkalkulation einhackt. Wenn Sie sich für die volle Ausbaustufe entscheiden, dürfen Sie in über 100 (!) Statistiken stöbern. Die erfolgreichsten Tor-, Freistoß- und Elfmeterschützen, die schönsten Vorlagen, die fairsten Spieler, die meisten gelben Karten, die ärgerlichsten vergebenen Chancen, die teuersten Transfers, die furchteinflößendsten Angstgegner, die trefferanfälligsten Spielminuten, die dämlichsten Eigentore, die erstaunlichsten Serien, die fleißigsten Rekordnationalspieler, die größten Stadien, die abenteuerlichsten Gehälter – kein noch so nebensächlicher Rekord fehlt. Hinzu kommen nützliche Grafiken, die z. B. die Form-Entwicklung Ihrer Mannschaft veranschaulichen oder die Zuschauereinnahmen auflisten. Und natürlich stehen die Tabellen (auf Wunsch sortiert nach Heim- und Auswärtsspielen, Halbzeiten etc.) sämtlicher Ligen und Pokalwettbewerbe zum Abruf bereit. Die mit Abstand erschreckendste Statistik: das Menü „Wie oft & wie lange", wo Ihre gespielten Stunden und Saisons mitprotokolliert werden.


Wie hat sich die Stimmung verändert? Die Statistik gibt Auskunft.


Für die gefragtesten Begegnungen können Sie Topzuschläge erheben.


Spiele am Freitagabend setzen eine Flutlichtanlage voraus.

„Der Loddamaddäus ist quasi ein Weltstar..."

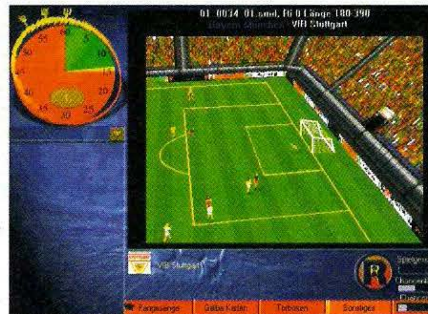
Prominententip, Auf- und Abwertungen der Spieler (mittlerweile mit Angabe von Gründen, z. B. Altersschwäche), Multiple-choice-Interviews, Trainer-Seminare – all die Features, die man aus Anstoß kennt, sind in stark verbesserter Form wieder mit von der Partie. Was es nicht mehr gibt, sind die Text-Beschreibungen der Begegnungen („Verteidiger bringt den Ball unter Kontrolle...leichtsinni-



Der Terminkalender zeigt die Ereignisse der kommenden Woche.

Die Spielszenen

Man nehme einen Allround-Kicker, verkabele ihn sorgfältig mit einem Computersystem und zeichne seine Bewegungen auf. Das Ganze nennt man dann „Motion Capturing" und ist u. a. der Grund dafür, daß die Animationen bei FIFA Soccer so herrlich realistisch aussehen. Die gleiche Technik hat Ascaron für die 3D-Spielszenen von Anstoß 2 angewandt. Konkret wurden rund 200 Bewegungsarten in mehreren tausend vorgefertigter Sequenzen verarbeitet, die je nach Einstellung ganz oder ausschnittsweise gezeigt werden und die Sie mittels einer „Replay"-Funktion aus einem anderen Blickwinkel wiederholen können. Zu bestaunen sind u. a. Kopfbälle, Freistöße, Lupfer, Grätschen, Torwartparaden, Gewaltschüsse, Alleingänge, Schwalben, Elfmeter und vieles mehr. Die Grafik-Engine berücksichtigt neben dem Wetter (Sonne, Regen, Schnee) auch die Uhrzeit (sehenswerter Flutlicht-Effekt), die jeweilige Bandenwerbung und den Füllgrad des Stadions – bei schlechtbesuchten Partien sitzen auch nur ein paar treue Fans auf den Rängen und schwenken ihr Fähnlein.



Der Editor

Die schlechte Nachricht: Aus lizenzrechtlichen Gründen mußten Vereinsnamen und -wappen sowie die Spieler-Namen verfremdet werden. Die gute Nachricht: Mit dem Editor läßt sich die Datenbank im Handumdrehen „korrigieren" und ergänzen. Alle Einstellungen haben direkten Einfluß auf das Spiel: Wer Andy Möller eine Glatze verpaßt oder die Hautfarbe von Giovane Elber „aufhellt", wird diese Veränderungen in den Spielszenen feststellen. Aufgrund der Position des Ortes auf einer Landkarte erkennt Anstoß 2 sogar eigenständig Derbys.

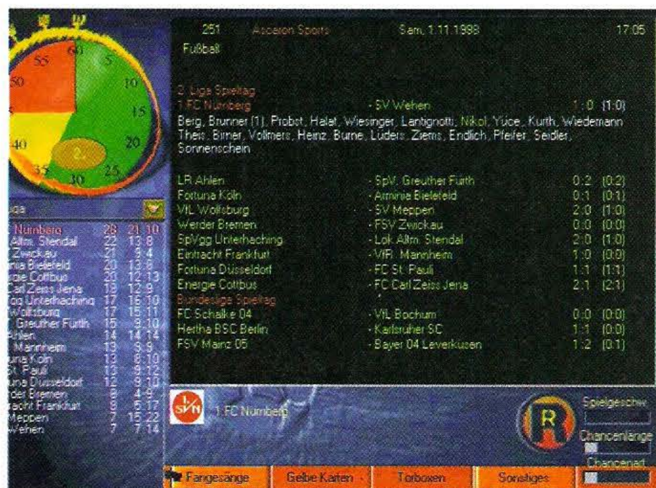




Im einzelnen können Sie folgendes verändern:

- Verein: Name, Kürzel, Anfeuerungsrufe, Erzrivale, Stärkedurchschnitt, Fanaufkommen, Vorstand, Guthaben bei Spielbeginn, Wappen, Trikotsätze (Heim-/Auswärtsspiele, Farbe, Muster), Position auf Landkarte, Fangesänge (als WAV-Dateien)
- Stadion: Name, Ort, Ausstattung (Anzeigetafel, Rasenheizung, Flutlicht, Blocks etc.)
- Sponsoren
- Manager, Torwarttrainer, Co-Trainer, Trainer, Schiedsrichter, Nationaltrainer: Name, Vorname, Kompetenz, Alter, ggf. Ruf
- Spieler: Name, Vorname, Stärke, Alter, Nationalität, Hautfarbe, Haarfarbe, Haupt- und Nebenposition, Fähigkeiten, Charakter, Eigenschaften, allgemeiner Gesundheitszustand
- Zusammensetzung der Ligen
- ... und vieles mehr

AWARD PC Games



Während der Spieltags-Berechnung können Sie Veränderungen an der Tabelle live mitverfolgen. Auch die Ergebnisse anderer Partien werden eingeblendet.



Bei Pokalwettbewerben lohnt es sich, mit verstärktem Einsatz (rechts oben) zu spielen. Die Taktik können Sie auch während des laufenden Spiels ändern.

ger Querpaß...Matthäus geht dazwischen...spielt den Torwart aus..."); stattdessen hat Premiere-Reporter Günter-Peter Ploog bei den Spielszenen ein Wörtchen mitzureden (über 1.000 Statements von „Der ist drin – ich faß' es nicht!"-Kaliber). Als Co-Kommentator fungiert sein Kollege „Herr Kaiser", der nicht ganz unbeabsichtigt wie der Bayern München-Präsident klingt. Weitere Spezialitäten von Anstoß 2: Handel mit Aktien von Vereins-AGs, eine „Schwarze Kasse", Sabotage-Akte (nur im Multiplayer-Modus), Spenden, Schiedsrichter-Bestechungen, Doping und eine umfangreiche Fan-Arbeit; denkbar sind u. a. Freikarten und Zuschüsse für Auswärtsfahrten.


Ein Paradies für Statistiker: Anstoß 2 bietet Tabellen in Hülle und Fülle.


Nationalspieler kehren nach Einsätzen meist stark geschwächt zurück.

Alles muß man selber machen...

Trotz der plausiblen Steuerung: Anstoß 2 ist kein Fußballmanager zum schnellen Durchklicken. Und das liegt nicht nur daran, daß lediglich die Aufstellung (setzt Co-Trainer voraus) und das Training (siehe Kasten) weitgehend automatisch ablaufen und alle anderen Tätigkeiten (Stadionausbau, Auswechslungen etc.) von Hand vorgenommen werden müssen. Spielt man alleine, ist eine komplette Saison an einem Abend gerade mal zu schaffen – vorausgesetzt, man sieht sich keine der wirklich gut gemachten Spielszenen an. Die erweisen sich nämlich als große „Bremse" für ungeduldige Manager, denn selbst bei deaktivierten Sequenzen muß man einige Minuten vor dem Bildschirm ausharren, bis sämtliche Partien durchkalkuliert wurden. Daß der Packung nur eine dünne Broschüre beiliegt, ist Absicht: Die F1-Taste ruft eine extrem ausführliche Online-Hilfe auf, in der man u. a. gezielt nach Begriffen fahnden kann – äußerst praktisch. Mehrspielerfähig ist Anstoß 2 natürlich auch: Bei Bier und Chips dürfen maximal vier Spieler vor dem PC gruppenkuscheln.

Petra Maueröder ■

Statement



Ascaron hat alles weggelassen, „was nichts mit Fußball zu tun hat". Klingt eigentlich ganz vernünftig – bis auf die unterrepräsentierte Stadionperipherie: Erklären Sie mal 50.000 Dortmunder Schlachtenbummlern an einem ganz normalen Bundesliga-Samstag, daß es diesmal weder Currywurst noch Alkoholfreies im Plastikbecher gibt – da werden sich die Herrschaften aber herzlich bedanken. Ein paar V.I.P.-Lounges und Fanshops hätten's schon sein dürfen. Abgesehen von diesen übertriebenen Rodungen im Funktions-Dschungel der Fußballmanager-Landschaft entlockt Anstoß 2 der Redakteurin ein freudiges Gurren: Das Ding spielt sich einfach traumhaft. Zu den genialsten Einfällen gehören die Trainings-Wochenpläne, die Statistiken Marke „Wunschlos glücklich", der weitestgehende Verzicht auf dröge Zahlenwerte und die vorberechneten Torszenen – mit solchen Features läßt Ascarons Tor-pedo sogar das Flaggschiff von Software 2000 absaufen. Der Anstoß-Fanclub wird rundum zufrieden sein: Wie beim ersten Teil erwartet einen auch bei „Standardsituationen" und vielen zusätzlichen, sinnvollen Features. Anstoß nimmt man allenfalls an der nicht ganz konsequent durchgehaltenen Benutzerführung (mal Cartoon-Icons, mal Buttons, mal Text zum Anklicken). Wer solche Simulationen wirklich intensiv spielt, für den lohnt sich sogar ein Wechsel von der Spielvereinigung Eutin zum FC Gütersloh. Also, wenn Sie mich fragen: Anstoß 2 ist zwar nicht „der einzig wahre", aber dafür der zur Zeit beste Fußballmanager.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
● SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
● WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
● AMD	Audio	-

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

WiSim

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	85%
Spielspaß	**88%**
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ascaron
Preis	ca. DM 100,-
Release	August '97

Hardcore 4x4

Schlammschlacht

Mit Accolades TestDrive Offroad war vor wenigen Monaten bereits eine Simulation zu bewundern, die den Schwerpunkt endlich einmal nicht auf Geschwindigkeitsrausch und Reaktionsvermögen legt, sondern ausschließlich auf die Geschicklichkeit des Fahrers. Mit Hardcore 4x4 versucht Gremlin, das Genre auf den neuesten Stand der Technik zu bringen.

Rennspiele werden sich immer ähnlicher, längst sind Formel 1-Simulationen nur noch durch die unterschiedlichen Grafiksets von Motorradsimulationen zu unterscheiden. Befreiung von dieser spielerischen Einöde versprechen Monster-Truck- und Offroad-Spiele, geht es hier doch endlich einmal nicht um halsbrecherische Geschwindigkeiten. Diesen Eindruck vermitteln zumindest die sporadisch im Fernsehen übertragenen Offroad-Meisterschaften. Die Spielehersteller bleiben indes auf ausgetretenen Pfaden. Während Microsofts Monster-Truck-Madness wenigstens noch mit Spurtwettbewerben glänzen konnte, besteht der Rest der PC-Umsetzungen grundsätzlich aus Rundkursen, die mit Bleifuß durchfahren werden wollen. Auch Hardcore 4x4 macht da keine Ausnahme: Obwohl sich die kurvenreichen und sehr steilen Strecken für Geschicklichkeitsprüfungen geradezu aufdrängen, setzt Gremlin ausschließlich auf klassische Rundkursrennen. Die insgesamt acht Strecken, die bis zu fünfmal umfahren werden müssen, bieten bald keine Abwechslung mehr, da der Lenkrhythmus auf jeder Strecke nahezu identisch ist. Immerhin gestalten sich die Rennen einigermaßen spannend, da die Computergegner sehr stark (aber nicht unfair) fahren und auch dem ausgefuchstesten Fahrer Paroli bieten können. Während das nur unwesentlich ältere TestDrive mit abwechslungsreichen Strecken und eingängiger Steuerung, aber einer hausbackenen Grafik daherkam, lag Gremlins Hauptaugenmerk offenbar auf der Erstellung möglichst realistischer Grafiken.



Die dunklen Vulkanlandschaften verlangen äußerste Konzentration, da Bodenunebenheiten nur schwer zu erkennen sind.



Die Strecken lassen sich nicht verlassen, Abgründe sind daher harmlos.



Nur in VGA-Auflösung ist Hardcore auch ohne 3Dfx-Karte noch schnell.

Leichtfüßig

Durch die Nachbildung des Terrains mit natürlich wirkenden Unebenheiten und (in der 3Dfx-Version) recht realistischen Texturen gelang es den Designern, eine ansehnliche Illusion zu erzeugen. Auch die Strecken selbst verlangen vom Fahrer mehr als die üblichen Rennspiele, da man durchaus auf Bodenbeläge und -unebenheiten eingehen muß. Das fällt leider etwas zu leicht, da die eigentlich sehr schwerfälligen Geländefahrzeuge so agil und einfach zu steuern sind, wie man es sonst nur von Dreirädern kennt. Immerhin reicht der Realismus aus, um Felsstufen und Abgründe darzustellen, die beim Spieler ein flaues Gefühl in der Magengegend erzeugen können. Vor allem die Cockpitperspektive sorgt für atemberaubende und teils sagar erschreckend echte Aussichten.

Harald Wagner ■

Statement



Mit Hardcore 4x4 ist Gremlin fast eine empfehlenswerte Offroad-Simulation gelungen. Um die wirklich sehenswerte Grafik-Engine von Hardcore 4x4 hätte Gremlin ein durchaus interessantes Spiel stricken können. Wegen der ungenügenden Fahrphysik, vor allem aber aufgrund der auf Dauer langweiligen Strecken ist Hardcore dennoch nur eines der vielen Rennspiele, die bereits nach kurzer Zeit ihre Faszination verlieren.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	6
WIN 95	Internet	6
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 25 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 130 MB

3D-SUPPORT
3Dfx-Karte

RANKING

Rennspiel

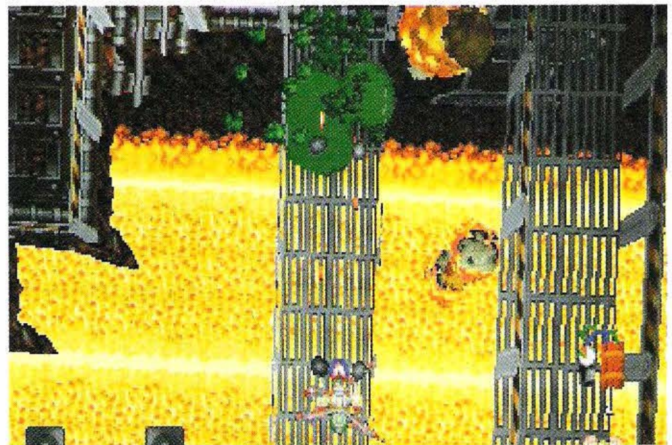
Grafik	80%
Sound	77%
Handling	75%
Spielspaß	58%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juni '97

Machine Hunter

Einfach gespickt?

Haben die Entwickler von Machine Hunter nun zuviel Project Paradise gespielt oder haben sie von dem Actionspiel aus Deutschland noch nie etwas gehört? Beides wären brauchbare Erklärungen für einige auffällige Ähnlichkeiten: Steuerung aus der Vogelperspektive, flinke 360°-Kameraschwenks und massenhaft spektakuläre Explosionseffekte.



Aus schwindelerregender Höhe blickt der Spieler auf das Geschehen. Die ungewöhnliche Kameraperspektive war bereits in Project Paradise zu sehen.

Immerhin wurden für das Spielprinzip nicht noch weitere Anleihen gemacht: Während bei Project Paradise (PCG 3/97) Puzzles und Rätsel großgeschrieben wurden, präsentiert sich Machine Hunter als lupenreines Actionspiel. Die Story ist nicht gerade einfallsreich und war als Schema „Menschheit erschafft Roboter – Roboter vernichten Menschheit" schon in Dutzenden von Science-Fiction-Streifen zu sehen. Der Grund für die Rebellion der Blechmenschen kommt diesmal erstaunlicherweise von „außerhalb". Ein unbekanntes Virus außerirdischer Herkunft befällt die künstlich-organischen Gehirne der fleißigen Helfer, polt sie um und läßt sie zu blutrünstigen Jägern mutieren. Natürlich gibt es auch diesmal ein Gegenmittel. Mit dieser Arznei und einer Laserwaffe im Marschgepäck müssen Sie sich zum Ursprungsort der Seuche aufmachen. Zum einen ist Ihre Aufgabe dabei, alle rebellierenden Roboter außer Gefecht zu setzen, andererseits warten Hunderte von Geiseln auf Befreiung. Das ist noch nicht alles: Mit Hilfe des besagten Gegenmittels können Sie jeden überwältigten Roboter „übernehmen", um in seiner Gestalt das Abenteuer fortzusetzen.



Die Bewaffnung ist abhängig vom Roboter-Typus, der gesteuert wird.



Die grüne Flüssigkeit ist in der englischen Version übrigens rot...

Die neun verschiedenen Droiden-Typen können mit einer Unzahl von Waffensystemen bestückt bzw. aufgerüstet werden. Plasma-Kanonen, Flammenwerfer und zielsuchende Geschosse sind noch harmlose Beispiele aus der 40 Einträge umfassenden Liste. Meistens liegen solche Upgrades in Form von Boni in den Räumen herum. Verliert ein ferngelenkter Android im Kampf einmal seine gesamte Energie, so steht der Spieler wieder alleine da, sollte sich aber schnellstmöglich nach einer neuen „Behausung" umsehen.

Faire Sache!

Bis die Quelle der Verseuchung – eine Art Alien-Königin – erreicht wird, sind 16 schwierige (aber überschaubare) Levels zu meistern. Durch zusätzliche Primärziele wie „Sprengen Sie den Reaktor und verlassen Sie den Trakt in zwei Minuten" wird es dabei stellenweise auch hektisch. Glücklicherweise sorgen eine Continue-Funktion sowie 16 Level-Paßwörter dafür, daß trotz des relativ hohen Schwierigkeitsgrades (einstellbar) kein Frust aufkommt. Ein Schuß in den Ofen war die Idee, jede Feuerrichtung mit einer eigenen Taste zu versehen. Zwar kann die Spielfigur damit auch zur Seite schießen, die Übersicht geht in vielen Gefechten aber viel zu schnell verloren. Wer die Kameraführung auf „rotierend" einstellt, kann dieses Problem umgehen.

Thomas Borovskis ■

Statement



Machine Hunter lebt von seiner ungewöhnlichen Spielperspektive, seiner schnellen (wenn auch pixeligen) 3D-Grafik und den ungeheuren Explosions- und Lichteffekten. Im Schatten dieser technischen Vorzüge sucht man vergeblich nach echten Innovationen: Es muß nur gerannt und geballert werden. Das Besetzen und Steuern immer neuer Robotertypen bringt aber genug Abwechslung, um Fans harter Action über 16 Levels hinweg zu fesseln.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	3
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 8MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16MB RAM, 4xCD-ROM, HD 140MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

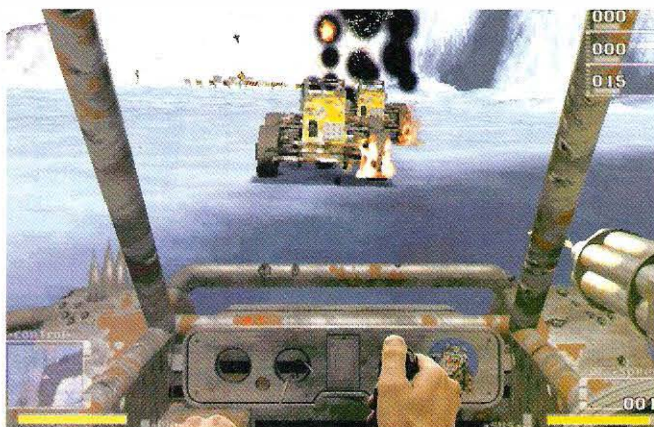
Grafik	73%
Sound	85%
Handling	70%
Spielspaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 80,-
Release	August '97

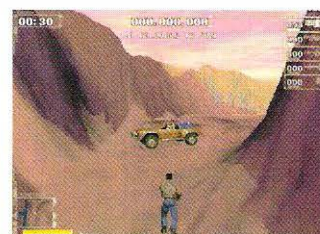
Greenwood ist auf den Hund gekommen: Im Actionspiel D.O.G. dreht sich alles um die Spielhalle der Zukunft, in der Sie bei Erfolg reich werden, jedoch wichtige Körperteile verlieren, wenn Sie versagen. Auch ohne Organspendeausweis droht schnell der Verlust nützlicher Innereien.

D.O.G.

Hundeleben



Unter SVGA ist die Grafik zwar ansehnlich, aber zu ruckelig, um exakt steuern zu können. Dadurch wird die krümelige Steuerung unnötig erschwert.



Haben Sie kein Fahrzeug mehr, müssen Sie zu Fuß und ungeschützt ums Überleben kämpfen.



In diesen Depots versorgen Sie sich mit den lebenswichtigen Waffen.

Der Zock der Zukunft hat es in sich, denn hier geht es um mehr als Bildschirmleben. Nur wenn Sie sich bei D.O.G. erfolgreich durch alle 49 Levels schlagen, erhalten Sie eine Million Credits, andernfalls wird es schmerzhaft... Um das reizvolle Sümmchen zu ergattern, müssen Sie mit einem Trike durch verschiedene Landstriche jagen, die von einer Voxel-ähnlichen Engine dargestellt wird. Neben Bäumen, Autoreifen oder Ölfässern warten dort aber auch ganze Horden schießwütiger Roboter auf Sie, derer Sie sich mit fünf verschiedenen Waffen erwehren müssen. Während das Fußvolk auch mal dezent überfahren werden darf, zerlegen Sie die gepanzerten Fahrzeuge am besten mit Maschinengewehr, Granaten oder Raketen. Zusätzlich gibt es noch Flammenwerfer und Minen, die eine imposante Sprengkraft besitzen. Damit Sie sich im Pixelgewirr einigermaßen zurechtfinden, gibt es in der linken unteren Ecke eine Karte, die sich aber nicht zoomen läßt. Immerhin sind darauf Gegner, der rettende Ausgang und freie Fahrzeuge zu finden, die Sie benutzen dürfen.

Gut zu Fuß

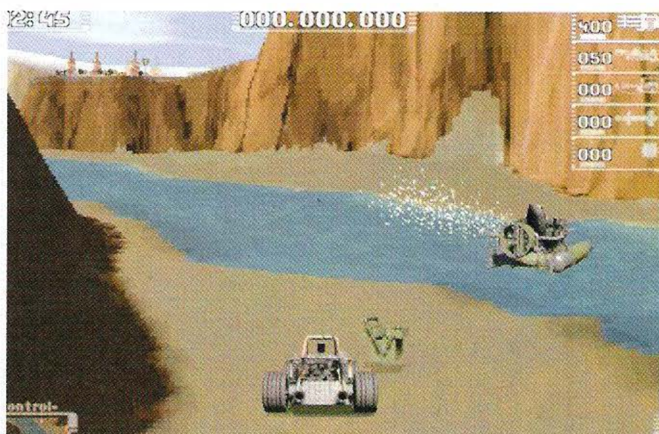
Wird Ihr Vehikel nämlich von den Robotern geschrottet, müssen Sie entweder zu Fuß weitermachen, was angesichts der mäßigen Panzerung des menschlichen Körpers wenig zu empfehlen ist. Oder Sie steigen in eines der herrenlosen Fahrzeuge, wobei Sie auch Roboter aus ihren Trikes ballern können, was bei Buggys und Jeeps jedoch nicht möglich ist. Die Missionen besitzen unterschiedliche Ziele: Manchmal müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Gegner eliminieren oder einfach nur lebend den Ausgang erreichen. Die Grafik ist selbst unter SVGA teils unübersichtlich und unter Windows deutlich langsamer als unter DOS, was die ohnehin fummelige Steuerung noch weiter erschwert. Die Soundeffekte sind mager, einzig die Musik ist professionell und hörenswert.

Florian Stangl

Statement



Technisches Mittelmaß und spielerische Tristesse verleiden dem Spieler schnell die an sich unterhaltsame Ballerei. D.O.G. ist aber zu unübersichtlich, zu schlecht zu steuern und auf Dauer zu eintönig, daran ändern auch die bemüht auf witzig getrimmten Missionsbeschreibungen nichts. Warum in einem deutschen Spiel die Bildschirmtexte teils englisch sind, konnte Greenwood auch nicht erklären.



Im flachen Gewässer sind die Fahrzeuge noch steuerbar, im anderen Fall gehen Sie unter. Der Held kann zwar schwimmen, der Wagen ist aber futsch.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	4
WIN 95		Internet	-
Cyrix		GeneralMidi	
AMD		Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 17 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 115 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

3D-Action

Grafik	66%
Sound	61%
Handling	54%
Spielspaß	52%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Greenwood
Preis	ca. DM 80,-
Release	Juli '97

Warlords 3: Reign of Heroes

Tausendsassa

„Zeit zum Aufgeben", lästerte Todesfürst Lord Sartek. Doch er hatte nicht mit der Wichtel-Armee und vor allem mit Held Gwynneth gerechnet, der nach dem Besiegen des Schwarzen Drachens einen zusätzlichen Moral-Pluspunkt abstauben konnte – Warlords 3 läßt der Fantasy freien Lauf.

Schneidige Helden stiefeln wieder durchs Land, und wer es sich leisten kann, rekrutiert einige dieser Krieger, Paladine, Priester, Diebe, Schamanen oder Zauberer, die gegen Bares ihre Dienste feilbieten. Jene „Heroes" spielen erneut die Hauptrolle in Warlords 3, einem wunderschön gestalteten Fantasy-Strategiespiel auf Spielzug-Basis. Die Grundlagen sind relativ simpel: Auf der Karte des Landes Etheria sind Städte und Burgen verteilt, die Sie von Ihrem heimatlichen Stützpunkt aus erobern. In den Filialen produziert man Einheiten, darunter Infanterie, Bogenschützen, Kavallerie und Ritter, die man dank der neuen „Vectoring"-Funktion vollautomatisch in eine Zweigstelle verlegen kann. Diese Bataillone können gruppiert und quasi als eine einzige Einheit über Wiesen, Wälder, Sümpfe und Trampelpfade gelotst werden. Wie weit eine Gruppe pro Runde reisen darf, bemißt sich neben dem Terrain auch nach der grundsätzlichen Reichweite, die ebenso wie alle anderen Eigenschaften (Stärke, Panzerung etc.) in Punktwerten angegeben wird – man kennt's aus Civilization und vergleichbaren Spielen.



Es kann nur einen geben: Jeder Kampf endet mit einem eindeutigen Sieger.



Mit gedrückter Maustaste scrollt es sich blitzschnell durch Etheria.

Let's get ready to rumble

Wie schon in den beiden Vorgängern stöbern Ihre Helden nicht nur in Ruinen und Tempeln nach Schätzen und fusionswilligen Kreaturen (Zombies, Drachen etc.), sondern werden auch nach erfolgreichen Kämpfen befördert. Dicke Belohnungen kassiert außerdem, wer in den Städten „Quests" annimmt und diese erfüllt; mit Helmen, Schilden und Ringen, die durchreisende Händler zum Kauf anbieten, werden aus Durchschnitts-Helden Superstars. Gezaubert werden darf natürlich auch: Statt eines Upgrades läßt man seine Draufgänger einen Zauberspruch erlernen, den man bei Bedarf einsetzen kann – genügend Mana vorausgesetzt. Netter Zug: Mühsam aufgepäppelte Helden dürfen seit neuestem in die nächste Runde übernommen werden. Kommt es trotz diplomatischer Schachzüge (Friedensangebote, Allianzen etc.) zum Kampf, werden die beiden Armeen gegenübergestellt und abwechselnd dezimiert. Während in der Einzelspieler-Kampagne Spielziel, Gegneraufkommen, Kartengröße, Schwierigkeitsgrad usw. vorgegeben sind, genießt man im Mehrspieler-Modus maximale Freiheiten. Damit's allein nicht gar zu schnell langweilig wird, erzeugt der Zufallsgenerator nach Ihren Vorgaben (Anzahl der Städte, Ruinen etc.) zusätzliche Missionen. Bemerkenswert: Ein neugestaltetes Interface mit einer Flut informativer Statistiken und Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten sorgen für deutlich mehr Durch- und Überblick als bisher.

Petra Maueröder ■



Wer ist mit wem alliiert? Bevor Sie eine Burg angreifen, lohnt sich ein Blick in den „Diplomatie-Report", der Auskunft über Freund und Feind gibt.

Statement



Der ideale Warlords 3-Käufer nimmt WarCraft 2 als Strategiespiel aus Prinzip nicht ernst (weil Echtzeit), hat eine Schwäche für Heroes of Might & Magic, Warlords 1-2 oder Magic: The Gathering und kennt genügend Leute, die gegen ihn im Multiplayer-Modus spielen würden. Grafisch ist das Teil natürlich ein Witz, dafür stimmen Tiefgang und Komfort. Langzeitmotivation darf man allerdings nur im Netz bzw. in größerer Runde erwarten.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	8
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 75, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	60%
Sound	35%
Handling	80%
Spielspaß	74%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Red Orb/SSG
Preis	ca. DM 90,-
Release	August '97

Evidence

Beweismangel

Der Medienmogul und Bewerber für das Bürgermeisteramt hat offenbar etwas mit illegalen Waffengeschäften zu tun. Auch Mord ist ihm durchaus zuzutrauen. Dennoch kommt die Polizei nicht auf die Idee, ihn zu überprüfen und verdächtigt statt dessen einen unschuldigen Reporter, seine politisch engagierte Kollegin ermordet zu haben.



Genau fünf Videos mit einer Gesamtdauer von 20 Sekunden benötigt Dan, um zu seinem Auto zu gelangen.



Bei der Polizei ist man bald Dauergast, man wird jedoch stets wieder auf freien Fuß gesetzt.

Sarah Hopkins, die Nichte des kürzlich verstorbenen Bezirksstaatsanwalts, ruft Dan, ihren Ex-Freund und Hauptdarsteller des Spiels an. Sie fühle sich bedroht und bittet ihn, sofort zu kommen. So steuert man Dan über den Umweg unzähliger kurzer Videosequenzen zu Sarah, wo er gleich von der Polizei verhaftet wird. Da Sarah soeben ermordet wurde, liegt es wohl nahe, jeden Besucher zu verhaften. Nach einem Verhör, dessen Verlauf vom Spiel genau vorgegeben wird, wird Dan wieder entlassen und fährt erst einmal nach Hause. Dort erwartet ihn eine Nachricht des Polizeipräsidiums, er möge sich doch schnellstens dort sehen lassen. Also fährt er wieder dorthin, läßt das völlig identische Verhör ein zweites Mal über sich ergehen und begibt sich zu Sarahs Wohnung. Diese wird immer noch von einem Polizisten bewacht, und ohne eine Chance ihn zu bestechen, wird man gleich zum Verhör geladen...



Nicht jede Nachlässigkeit der Übersetzers ist so offensichtlich.

Verfahrensfehler

Evidence basiert auf sehr ansprechenden, vorgerenderten Grafiken, die mit filmähnlich geschnittenen Videos zusammengehalten werden. Auch das Interface kann überzeugen, da die Bedienung mit Verb-Icons und Inventory leicht von der Hand geht. Die Programmlogik hingegen ist, wie das oben angeführte Beispiel zeigt, nicht eben ausgereift. Daß man als Reporter eines Nachrichtenkanals nicht einmal den sendereigenen Videorecorder verwenden kann, zeugt auch von der Logik der zugrundeliegenden Geschichte. Ansonsten kann sie aber Spannung erzeugen, denn der politische Plot hätte durchaus als Vorlage zu einem Thriller dienen können. BMG gibt als Spielzeit etwa 40 Stunden an, die jedoch nur erreicht werden, wenn man die ständig gleichen Videos nicht abbricht. Immerhin hält die gute Musik den Spieler bei Laune, die von gelangweilten Sprechern vertonte Sprachausgabe sollte man jedoch abschalten.

Harald Wagner ■

Statement



Die lineare Geschichte von Evidence, die mit skurrilen 3D-Spielsequenzen aufgepeppt wurde, ist viel zu kurz und mit zu wenigen Rätseln gespickt. Warum Dan Tatverdächtiger ist und nach Beweisen seiner Unschuld suchen muß, ist ebenfalls nicht so recht begreifbar. So macht das Spiel auf den ersten Blick einen sehr ordentlichen Eindruck, nach längerem Spielen macht sich jedoch – vor allem wegen der vielen Videosequenzen - schnell Langeweile breit.



In Sarahs Wohnung sollte man sofort die Alarmanlage ausschalten – der Code dazu ist nicht besonders gut versteckt.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX4/100, 8 MB RAM
2x-CD-ROM, 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
4x-CD-ROM, 20 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

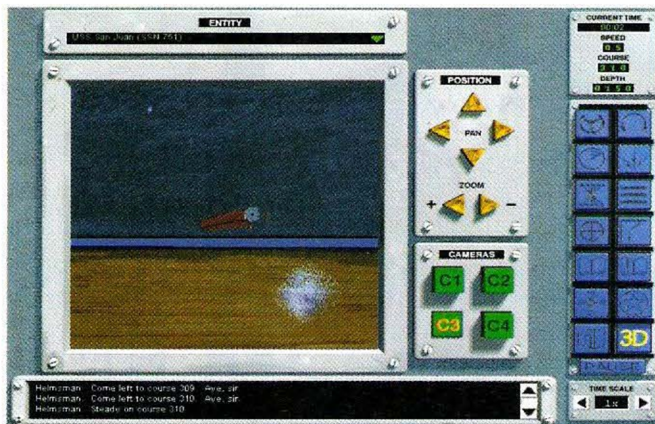
Grafik	80%
Sound	75%
Handling	70%
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG Interactive
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juli '97

U-Boot-Simulationen sind spärlich gesät, und betrachtet man die einzelnen Produkte, ist der Grund zu erkennen: Seit dem Uralt-Titel 688 Attack Sub wurden nur die Grafiken verändert, spielerisch konnte in diesem Genre seit über zehn Jahren nichts Neues hinzugewonnen werden.

688(I) Hunter/Killer

Aufgetaucht



Trotz 3D-Beschleunigung sind die Kamerasichten alles andere als detailreich oder gar schön.

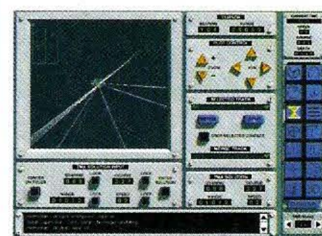
Nachdem Electronic Arts mit 688 Attack Sub vor über zehn Jahren recht erfolgreich war, veröffentlichte das Softwarehaus 1994 die spielerisch fast identische Simulation SSN-21 Seawolf. Drei Jahre später will es EA noch einmal wissen: Mit 688(I) Hunter/Killer tritt ein weiteres Spiel an, um mit neuen Grafiken und altem Spielprinzip Käufer zu finden. Zwar unterstützt das Spiel Microsofts DirectX, ein akustisches oder gar optisches Highlight ist das Spiel dennoch nicht. Vor allem die Direct3D-Unterstützung darf verwundern: Die Simulation macht Gebrauch von den Fähigkeiten moderner 3D-Beschleunigerkarten, mindestens 90% der Grafiken zeigen jedoch die unbewegten Bilder der unzähligen Anzeigen und Instrumente. Auch wenn es eine dreidimensionale und begehbare Innenansicht des U-Bootes gibt, wird 688(I) vor allem über die Menüleiste gespielt werden, die einen schnellen Zugriff auf die einzelnen Teilbereiche wie Radar, Karte oder Sonar gewährt. Was dort jeweils geboten wird, ist die spröde Oberfläche der nach Angaben des Produktionsteams Jane's realistischsten U-Boot-Simulation aller Zeiten. Mußte man bislang zum Torpedieren eines feindlichen Schiffes das Ziel und den Torpedoschacht auswählen, ist bei 688(I) ein Kanon von zehn Knöpfen auf etlichen Bildschirmen zu drücken. Weniger lästig ist der hohe Realitätsgrad bei der Implementierung der Missionsdetails: Alle Schiffe und Flugzeuge wurden mitsamt ihren typischen Bewegungsmustern und Taktiken abgebildet.

Beschleunigte Diashow

Ein unsinniges Feature ist die Außenansicht. Vier zum Teil frei positionierbare Kameras zeigen das Geschehen unter Wasser an, sämtliche zum aktuellen Spielzeitpunkt bekannte Objekte können dabei angezeigt werden. So bleiben dem Spieler wieder nur die langweiligen Instrumentenbretter, mit denen er sich während der Missionen beschäftigen kann.

Harald Wagner ■

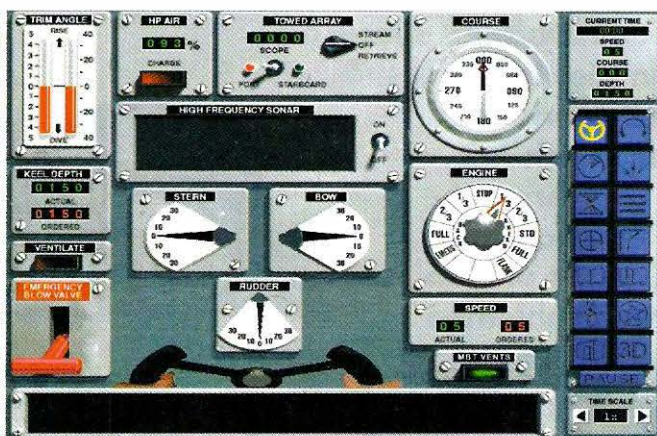

Einer der aufregendsten Momente im Leben eines Kapitäns: ein feindliches Schlachtschiff im Fadenkreuz.


Mit diesem Rechner läßt sich der Weg durch einen Konvoi ermitteln.

Statement



So begrüßenswert es ist, endlich wieder eine neue U-Boot-Simulation spielen zu können, so enttäuschend ist der gebotene Spielspaß. 688(I) Hunter/Killer gibt sich unnötig viel Mühe, die diffizile Arbeit eines U-Boot-Kommandanten nachzubilden. Die für ein Spiel unabdingbaren Actionelemente fehlen fast ganz, die Grafik ist monoton, und sogar die Bedienung ist alles andere als einfach.



Dieses wenig übersichtliche Fenster ist einer der wichtigsten Aufenthaltsorte des Spielers. Hier wird das U-Boot gesteuert.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	–
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
Direct 3D

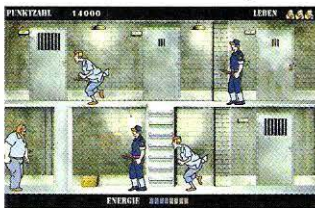
RANKING

U-Boot-Simulation

Grafik	50%
Sound	50%
Handling	65%
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-
Release	Juli '97

We are Angels



Buddy haut den Lukas: Der Engel räumt im Knast mächtig auf.

Die Fernsehserie „We are Angels" mit Bud Spencer in der Hauptrolle diente als Vorlage zu ARI Games Actionspiel gleichen Namens. Das Machwerk besteht aus über 400 MByte Videosequenzen aus der Serie sowie sechs nahezu identischen Spielen. Es geht jeweils darum, in einer maximal zweistöckigen Umgebung den Ausgang zu finden und unterwegs jede Menge Verbrecher und Höhlenbewohner zu verprügeln. Die eintönige Grafik wird dabei grundsätzlich bildschirmweise verschoben, dennoch scheinen die schlimmstenfalls sechs gegnerischen Sprites eine Menge Rechnerleistung zu benötigen. Anders ist es nicht zu erklären, daß sich die Spielfiguren ebenso im Zeitlupentempo bewegen wie die Bomben oder Gewehrkugeln. Die extrem einfache Steuerung und der geringe Schwierigkeitsgrad prädestiniert We are Angels allenfalls für Kleinstkinder, allerdings sollten diese ihre Zeit nicht unbedingt vor dem PC verbringen. *(hw)*

RANKING

Jump & Run	
Spielspaß	4%
Hersteller	ARI Games
Preis	DM 49,95
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	486DX/2-66, 8 MB RAM, 4x-CD-ROM, 12 MB HD, Win

Links LS Championship Courses


Nur bei Links LS 98: Die Landschaft spiegelt sich idyllisch im See.

Drei neue Golfplätze für Links-Fanatiker hat Access ins Sortiment aufgenommen. Die Reihe „Legenden des Sports" wird ergänzt durch die Folge „Davis Love III". Gegolft wird auf Loves Heimatplatz, dem Sea Island Golf Club, einer anspruchsvollen Anlage mit viel Wasser. Weitere Neuerscheinungen: der Valhalla Golf Club mit seinem landschaftlich äußerst reizvollen Areal (designt von Jack Nicklaus) und der Oakland Hills Country Club – inklusive „The Monster", angeblich das „schwerste letzte Loch des Golfsports". Die drei Kurse sind kompatibel zu sämtlichen Links- und MS-Golf-Versionen; die Grafikqualität (Auflösung, Farbtiefe, Detailgrad etc.) hängt vom jeweiligen Hauptprogramm ab. Beispiel: Die hübschen Wasserspiegelungen, die die Screenshots auf den Verpackungsrückseiten zieren, sind eine Spezialität von Links LS 98 (Test in PC Games 10/97) und werden vom „alten" Links LS und seinen Vorgängern nicht angezeigt. *(pm)*

RANKING

Zusatz-CD-ROM	
Spielspaß	– %
Hersteller	Access
Preis	DM 60,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	486 DX-33, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, 20 MB HD

Lords of the Realm II Siege Pack



Horch, was kommt von draußen rein: Die Nachbarn stehen vor der Tür.

Sierras Siege Pack geht weit über das hinaus, was üblicherweise als Zusatz-CD-ROM verkauft wird. Zwar bietet auch das Siege Pack eine komplett neue Kampagne mit insgesamt 20 neuen Szenarien, etlichen Schlachtfeldkarten und zusätzlichen Burgen, für die meisten Spieler dürften die anderen Features jedoch wichtiger sein. So wurde die Benutzeroberfläche deutlich vereinfacht, die Künstliche Intelligenz wurde aggressiver gestaltet, und neue Zufallsereignisse wurden implementiert. Weiterhin unterstützt das Spiel nun Sierras Onlinedienst SIGS. Wichtigstes Feature ist der brandneue Kampfmodus: Er umgeht den vergleichsweise langweiligen Eroberungsteil und führt direkt in die Schlacht, wo Sie mit Katapulten, Bogenschützen und Rittern anrücken und die feindliche Burg stürmen. Das vergleichsweise günstige Siege Pack setzt wie üblich eine vorhandene Vollversion von Lords of the Realm 2 voraus. *(hw)*

RANKING

Zusatz-CD-ROM	
Spielspaß	73%
Hersteller	Sierra
Preis	DM 40,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	486DX/2-66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, SVGA

MS Entertainment Pack



Das haut den stärksten Riesen um: Kniffliges von Microsoft.

Unter dem Namen „The Puzzle Collection" erscheint Microsofts neuestes Entertainment Pack für Windows. Die Spielesammlung, für deren Erstellung eigens der Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov verpflichtet wurde, besteht aus insgesamt zehn Denkspielen. Dem Herrn scheint allerdings nichts Neues mehr einzufallen, da die einzigen Spiele höherer Qualität eindeutig billige Tetris-Clones sind. Lediglich die Reaktionsspiele Fringer und Rat Poker sowie das Puzzle Spring Week halten den Spieler vom vorzeitigen Deinstallieren des Pakets ab. Die anderen sieben Produkte hat man in meist sehr ähnlicher Form bereits in früheren Entertainment Packs oder als Shareware-Variante gesehen – schon damals konnten sie nur die Allerjüngsten faszinieren. So erklärt sich wohl auch die alberne Grafik, die alles andere als zeitgemäß ist. Mittlerweile gibt es eine Fülle wesentlich besserer Denkspiele, die auch optisch mehr hermachen. *(hw)*

RANKING

Denkspiele	
Spielspaß	22%
Hersteller	Microsoft
Preis	DM 70,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95



Adhara-3

Nachtschicht

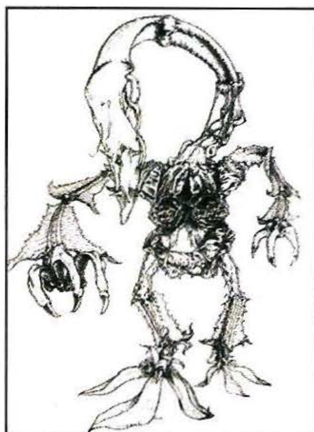
Die E3 hat es bewiesen: Kaum ein Hersteller ohne Echtzeit-Strategiespiel. Eines der innovativsten und reizvollsten Produkte war jedoch gar nicht auf der Messe zu sehen, sondern wird in einem kleinen Büro bei San Francisco entwickelt. Viele clevere Ideen und der strategisch bedeutende Wechsel von Tag und Nacht unterscheiden Adhara-3 von anderen Vertretern des Genres.

Der Mythos der Garagenfirmen, die sich zu mächtigen Konzernen mausern, ist in den USA immer noch lebendig. Beispiele wie Apple oder Microsoft-Chef Bill Gates haben gezeigt, wie man mit etwas Glück und viel Köpfchen ganz nach oben kommen kann. Warum wir Ihnen das erzählen? Ganz einfach: Es gibt sie nämlich noch, die kleinen Grüppchen von Freaks, die sich in ein Winzigbüro einschließen und ein brillantes Spiel ausbrüten. Eines dieser Teams sind die Pixel Painters aus einem kleinen Nachbarort San Franciscos, die gerade ihren ersten großen Titel entwickeln und damit den eingesessenen Multis von Acclaim bis Virgin zeigen wollen, was eine Harke ist. Adhara-3 heißt das Echtzeit-Strategiespiel, das in jeder Beziehung einen anderen Weg einschlägt als die Produkte weitaus bekannterer Designer wie Ron Miller (Dark Reign), Allan Adham (StarCraft) oder Brett Sperry (Command & Conquer). Mit-Produzent ist übrigens CDV, deren Vertreter Thomas Schäfer sich zusammen mit den Designern einige Nächte um die Ohren schlug, um uns eine lauffähige Version zu präsentieren. Kurz zur Hintergrundgeschichte: Als die Menschheit den Planeten Adhara-3 besiedelt, trifft sie das erste Mal auf eine außerirdische Rasse, die plötzlich aus dem Nichts auftaucht. Diese überrennt die Stellungen der Menschen auf Adhara-3 und richtet sich dort häuslich ein. Das ist gleichzeitig auch die Handlung der ersten Kampagne, in der Sie die Rolle der fiesen Aliens übernehmen und den Planeten in Ihre Gewalt bringen müssen. In der zweiten Kampagne aus ebenfalls 15 Missionen steuern Sie die Menschen, die Adhara-3 zurückerobern müssen.

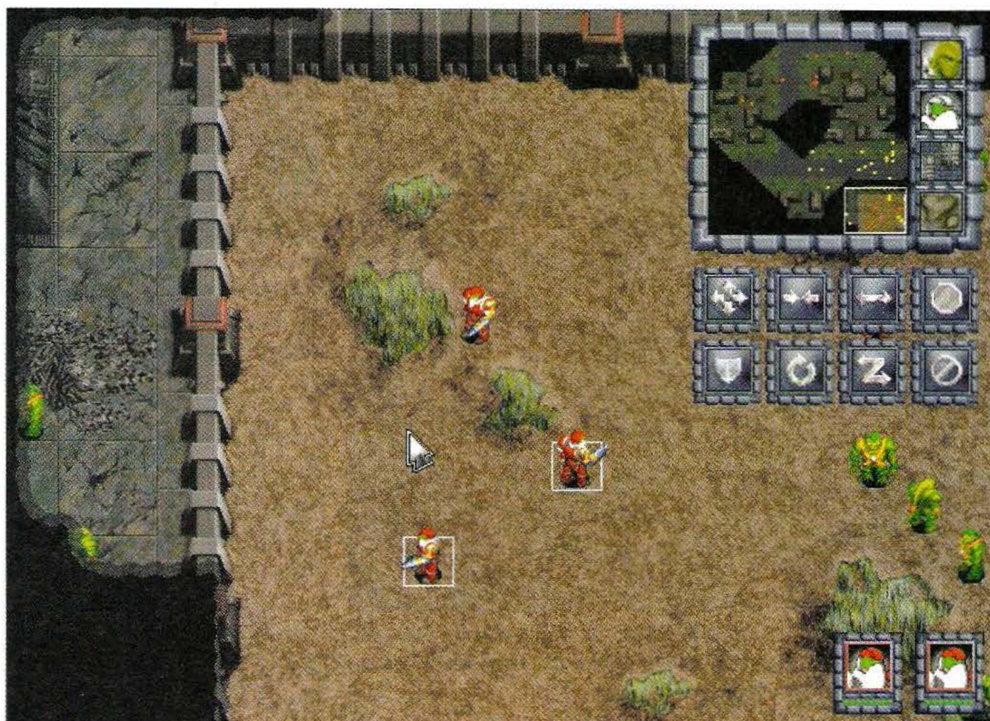
Tag und Nacht

Auffälligster Unterschied zu anderen Vertretern des Genres ist das ausgeklügelte Tag/Nacht-System, auf dem der völlig andere Ablauf der Missionen basiert. Da es unlogisch wäre, innerhalb eines halben Tages eine Basis aufzubauen, andererseits niemand mehrere Tage (= Stunden in Realzeit) warten will, bis ein Gebäude fertig ist, gibt es diese Möglichkeit erst gar nicht. In Adhara-3 besitzen Sie von Beginn an eine bestimmte Anzahl an Gebäuden und müssen entscheiden, wie diese umgerüstet werden. Dann lassen Sie dort Waffen, Brücken oder andere Gegenstände produzieren. Mehr Gebäude erhalten Sie durch Eroberungen, genau wie Sie auf menschlicher Seite nur durch das Befreien von Gefangenen neue Zivilisten erhalten, die zu Kämpfern geschult werden.

Die „Lux" genannten und an Pflanzen erinnernden Außerirdischen dürfen dagegen Verstärkung aus dem All anfordern. Große Unterschiede gibt es bei den Einheiten:



Da die Außerirdischen nur mit organischen Waffen kämpfen, mußten etliche Skizzen für die verschiedenen Pflanzen ausgearbeitet werden.



Neue Einheiten werden nicht produziert, sondern müssen aus Gefangenenlagern befreit werden. Die Aliens dürfen Nachschub aus dem All anfordern.

Während die menschliche Seite mit Explosivwaffen und Psi-Kräften kämpft, setzen die Pflanzenwesen biologische Waffen ein. Originell ist dabei das Zusammenspiel einzelner Einheiten, wenn eine Pflanze etwa Gegner nur mit ihren Wurzeln festhalten kann, bis ein anderes Alien sie mit Dornengeschossen eliminiert.

Im Dunkeln ist gut munkeln

Der Wechsel von Tag und Nacht hat eine weitere entscheidende Bedeutung: Da die Lux nachts, wie bei Pflanzen üblich, weniger aktiv sind, haben die Menschen dann die besten Chancen auf einen Sieg. Also müssen Sie Ihre Angriffe perfekt timen, sonst kann es böse Überraschungen geben. Die Pixel Painters haben sich eigens eine Taktische Karte einfallen lassen, die transparent über das Spielfeld gelegt wird. Während das Spiel weiterläuft, koordinieren Sie hier beispielsweise einen Angriff über drei verschiedene Seiten. Das Gute daran: Sie können genau festlegen, welchen Weg eine Gruppe von Einheiten nimmt und daß alle zur selben Zeit zuschlagen sollen. Gerade wenn verschieden schnelle Einheiten zu einer Gruppe zusammengefaßt werden, bringt das unschätzbare Vorteile. Da das Spiel weiterläuft, sehen Sie sofort, ob Sie während der Planung überraschend angegriffen werden. Gerade in Multiplayer-Partien verspricht diese Idee völlig neue Möglichkeiten, weg vom Überrennen des Gegners mit einer Übermacht an Einheiten. Apropos Multiplayer: Die Pixel Painters haben sich simple, aber brillante Neuerungen einfallen lassen, um Partien im Netz spaßiger zu gestalten. Leider dürfen wir Ihnen in dieser Ausgabe noch nichts darüber verraten, da die Entwickler ihre Ideen vor der Konkurrenz geheimhalten wollen. Wir werden dies aber selbstverständlich in einer der nächsten Ausgaben detailliert nachholen.



Das Besondere an Adhara-3 ist der Wechsel von Tag und Nacht, da die Menschen bei Dunkelheit besser agieren und weiter sehen als die Aliens.



Alle Objekte und Figuren in Adhara-3 wurden von Hand entworfen und dann im Computer Pixel für Pixel nachgezeichnet.



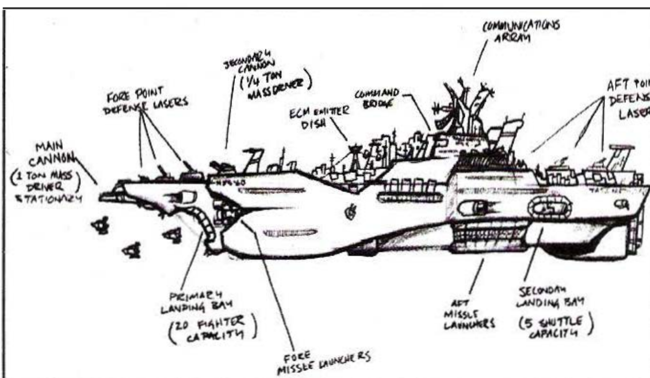
Lampen und die Scheinwerfer der menschlichen Soldaten leuchten die Szenerie während der Nacht aus.

Einheitentausch im Netz

Eine kleine, aber feine Verbesserung dürfen wir Ihnen aber verraten: Wenn sich im Mehrspieler-Modus zwei Spieler verbünden, dürfen sie ihre Einheiten der Befehlsgewalt des Partners unterstellen. Damit entfallen panische Schreie um Unterstützung, wenn die Basis angegriffen zu werden droht. Mit dem Klick auf einen



Die Lichteffekte werden in Echtzeit berechnet und auch in der höchsten Auflösung von 1024x768 Pixeln flüssig dargestellt, auch wenn viele Objekte gleichzeitig dargestellt werden.



Mit detaillierten Skizzen haben die Pixel Painters die einzelnen Raumschiffe für die Hintergrundgeschichte erarbeitet, die in den Missionen fortgeführt wird.

speziellen Button darf der Alliierte Ihre Einheiten kommandieren, solange Sie es ihm erlauben, was das zeitraubende Chatten ersetzt. Kein großes Geheimnis ist auch der Trainingsmodus für Mehrspieler-Partien, bei dem Sie gegen bis zu sieben Computergegner gleichzeitig antreten müssen. Die Bedienung von Adhara-3 ist im Prinzip nicht anders als bei WarCraft 2 oder Command & Conquer, jedoch wurde die Iconleiste an der Seite abgeschafft und durch frei positionierbare Elemente ersetzt. Viele Icons tauchen erst dann auf, wenn sie benötigt werden, und verdecken so nicht unnötig das Spielfeld. Alternativ dürfen Sie aber auch auf die gewohnte Leiste an der Seite zurückgreifen, wenn Sie sich zu sehr daran gewöhnt haben. Unterschiede gibt es auch beim Bauen kleinerer Objekte, denn wenn Sie beispielsweise eine Brücke errichten müssen, genügen zwei Mausklicks, mit denen Sie Anfangs- und Endpunkt festlegen. Es entfällt somit das lästige Zusammensetzen einzelner Bauteile.

Grafikpower ohne Zeitverlust

Soweit zu den Grundzügen des Spiels, doch hatten wir bei unserem Besuch in den kleinen, aber feinen Arbeitsräumen der Pixel Painters



In Adhara-3 treffen schwerbewaffnete Menschen auf pflanzenähnliche Aliens, die mit organischen Waffen kämpfen.

auch Gelegenheit, einen Blick auf die Technik hinter dem Spiel zu werfen. Die Grafikengine von Adhara-3 basiert auf dem Zeichenprogramm Pixelator Pro der Pixel Pointers und ist vollständig in 32 Bit-Assembler programmiert – eine echte Ausnahme im Spielesektor! Geschwindigkeitstests zeigen die ungeheure Leistungsfähigkeit: Bei 800x600 Pixeln ließ Michael Repasy, Chef der Pixel Painters, über tausend Einheiten ohne Ruckeln über den Bildschirm laufen. Adhara-3 unterstützt neben dieser Auflösung noch 640x480 Bildpunkte und sogar 1024x768 Pixel ohne Geschwindigkeitsverlust bei 65.000 Farben. Die Bildschirmauflösung läßt sich während des Spiels jederzeit ändern, so daß Sie problemlos die Übersicht erhöhen können. Die Pixel Painters setzen bei der Darstellung der Einheiten nicht auf gerenderte Objekte, sondern auf von Hand gezeichnete Vorlagen, die dann im Computer nachgezeichnet werden. Dadurch erinnert die Optik eher an WarCraft 2 als an Command & Conquer, ist stilistisch aber weit davon entfernt. Gerade die menschlichen Einheiten sind eher im japanischen Anime-Stil gehalten, was Adhara-3 ein eigenes Flair verleiht. Auch die Zwischensequenzen, mit denen die Hintergrundgeschichte weitererzählt wird, sind von Hand gezeichnet. Neu sind die hübschen Lichteffekte während der Nachtphasen, wenn Suchscheinwerfer oder Signalpistolen die Umgebung erleuchten. Der Übergang vom Tag zur Nacht geschieht natürlich nicht sprunghaft, sondern wird mit weichen Farbverläufen animiert dargestellt.

Gegner entwickelt Langzeitstrategien

Da die Grafik dank der flotten Engine nicht viel Rechenzeit schluckt, bleibt mehr Pentiumpower für die Künstliche Intelligenz übrig, die nach Aussage der Entwickler wie bei einem rundenbasierten Spiel funktioniert, aber in Echtzeit abläuft. Dadurch soll der Computergegner mehrere Vorgehensweisen kalkulieren und so deutlich flexibler auf die Entscheidungen des Menschen reagieren können. Das gewohnte Anrennen mit einer Übermacht soll also bei Adhara-3 nicht stattfinden, da der Rechner auch Langzeitstrategien entwickeln soll. Positiv fällt auch auf, daß Einheiten wie der Arzt selbständig in einem gewissen Umkreis erkennen, wo Verwundete sind. Er sucht diese auf, kehrt nach getaner Arbeit aber an seinen Ausgangsort zurück. Als wir die Designer vor Ort besuchten, liefen gerade die letzten Detailarbeiten an der Grafik und der Steuerung. Zur Zeit werden gerade die jeweils 15 Levels und 30 zusätzliche Mehrspielerkarten erstellt, damit Adhara-3 pünktlich im November erscheinen kann.

Florian Stangl ■

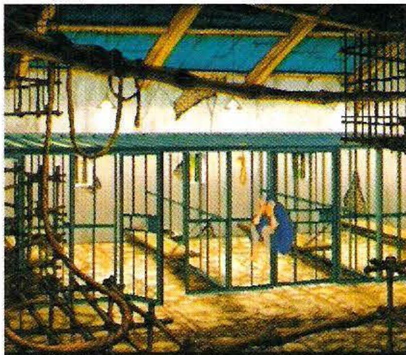
RELEASE

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Pixel Painters
VERÖFFENTLICHUNG	November 1997

PC GAMES FEIERT GEBURTSTAG

Ein denkwürdiges Ereignis: PC Games wird fünf Jahre alt! Wir haben uns natürlich einige Schmankerl für Sie einfallen lassen, um gemeinsam mit Ihnen unser Jubiläum zu feiern. Verraten wollen wir Ihnen zwar noch nichts, aber sie können sicher sein, daß die Ausgabe 10/97 alle Erwartungen übertreffen wird!

BAPHOMET'S FLUCH 2



Das Böse ist noch nicht geschlagen: Die Fortsetzung von Revolutions Edel-Adventure wartet bereits darauf, getestet zu werden. Einige kleine Änderungen versprechen auch für Fans des ersten Teils Überraschungen. Ob die Qualität von Grafik, Rätseln und Story den Vorgänger noch übertrifft, lesen Sie in unserem detaillierten Test.

FALLOUT

Das Rollenspiel im Diablo-Look mußte eine ganze Reihe Änderungen über sich ergehen lassen, bis Interplay damit zufrieden war. Fallouts reizvollste Neuerung ist die Tatsache, daß es das Verhalten des Spielers bewertet und sich daraus jeweils neue Situationen ergeben – teils positiv, teils auch zu Ihrem Nachteil. Ob sich schließlich alles zum Guten gewendet hat, zeigt unser Test des Endzeit-Boliden mit der abwechslungsreichen Story.



STARFLEET ACADEMY

Was lange währt, wird endlich gut: Rusty Bucherts Nachtschichten neigen sich dem Ende entgegen, denn der Producer des neuesten Star Trek-Spektakels mit hohem Action-Anteil hat uns das Testmuster hoch und heilig versprochen. Halten die neuen Abenteuer des Raumschiffs Enterprise in den unendlichen Weiten des Weltalls, was sie versprechen? Werden die Kadetten wirklich auf alle Probleme mit Klingonen und anderen Feinden der Föderation vorbereitet? Wir haben die Antworten für Sie parat.



TIPS & TRICKS

Jetzt geht's dem Avatar an den Kragen: Die Fortsetzung unserer Tips zu Dungeon Keeper ab Level 13 eilen mit Riesenschritten auf den Showdown mit dem Ultima-Helden zu. Außerdem helfen wir geplagten Fußball-Strategen mit den ersten Taktiken und Hilfen zu Ascarons Anstoß 2.

Die PC Games Ausgabe 10/97 erscheint am 3. September 1997

Index

7th Legion ... 48
20.000 Leagues Under the Sea ... 23
688(I) Hunter/Killer ... 146
Aces: X-Fighters ... 35
Actua Ice Hockey ... 10
Actua Soccer 2 ... 14
Adhara-3 ... 150
Age of Empires ... 49
AHx-1 ... 34
Alien Earth ... 26
Andretti Racing ... 38
Anstoß 2 ... 130
Armored Fist 2 ... 37
Atomic Bomberman ... 10
Atomic Bomberman ... DEMO
Baphomet's Fluch 2 ... 22
Battleground: Bull Run ... 50
Battlespire ... 26
Beasts and Bumbkins ... DEMO
Birthright ... 26
Block ... 23
Blade Runner ... 30
Bug Too! ... DEMO
CART Precision Racing ... 39
Chromaform ... 48
Civil War Generals 2 ... 50
Comanche 3.0 ... DEMO
Conquest Earth ... 48
Constructor ... 49
Constructor ... DEMO
Crucible ... 11
CyberStorm 2 ... 48
D.O.G. ... 140
Daikatana ... 12
Dark Colony ... 54
Dark Colony ... DEMO
Dark Earth ... 23
Dark Project ... 26
Dark Reign ... 48
Das fünfte Element ... 14
Das Schwarze Auge 3 ... BUGFIX
Deathtrap Dungeon ... 23
Demon Isle ... 28
Der Industriegigant ... BUGFIX
Der Industriegigant ... DEMO
Diablo ... BUGFIX
Diablo 2 ... 28
Die Insel des Dr. Moreau ... 23
Dominion ... 48
Dreams ... 24
Duckman ... 22
Dungeon Keeper ... 47
Dungeon Keeper ... T920
Earth 2140 ... BUGFIX
Earthworm Jim ... 10
Elric ... 24
Emergency ... 49
European Air War ... 35
Evidence ... 144
Extreme Assault ... DEMO
F-22 Raptor ... 37
F1 ... 38
F1 Racing Simulation ... 40
Falcon 4.0 ... 36
Fallout ... 26
Fallout ... DEMO
FIFA: Road to World Cup 98 ... 14
Fighting Force ... 9
Flight Simulator 98 ... 37
Flight Unlimited 2 ... 37
Flying Nightmares 2 ... 37
Formel 1 ... BUGFIX
Formular Karts ... 110
Forsaken ... 28
Freie Jagd! ... 35
Fragger ... 10
Gex: Enter the Gecko ... 10
Great Courts 3 ... 9
Greyhounds of the Sea ... 37
Guardians: Agents of Justice ... 49
H.E.D.Z. ... 14
Hardcore 4x4 ... 136
Heavy Gear ... 14
Hercules ... 9
Hexplore ... 24
Imperialism ... DEMO
Imperialism ... 49
Incubation ... 50
Infinity War ... 11
Interstate '76 ... T906
Interstate 77 ... 11
Jagged Alliance 2 ... 49
Jedi Knight ... 12
Jetfighter Full Burn ... 37
Joint Strike Fighter ... 37
King's Quest 8 – Mask of Eternity ... 24
KKND 2 ... 47
Kurztips ... T927
Lands of Lore 2: Götterdämmerung ... 26
Last Bronx ... 9
Leviathan ... 47
Links LS 98 ... 148
Little Big Adventure 2 ... 100
Little Big Adventure 2 ... DEMO
Lords of Magic ... 47
Lords of the Realm ... 148
Lunatik ... 11
M.A.X. 2 ... 50
Machine Hunter ... 138
Manx TT ... 39
Mayday ... 48
MDK ... BUGFIX
Meat Puppet ... 112
MechCommander ... 48
MechWorrior 3 ... 14
Men in Black ... 16
Microsoft Baseball 3D ... 8
Microsoft Puzzle Collection ... 148
MiG Alley ... 35
Monster Trucks ... 124
Montezuma's Return ... 14
Myth ... 46
Napoleon in Russia ... 50
NBA Action 98 ... 8
NBA In the Zone ... 8
NBA Live 98 ... 8
NetStorm ... 48
NFL Quarterback Club 98 ... 8
NHL Breakaway 98 ... 10
NHL Hockey 98 ... 10
NHL Powerplay 98 ... 10
Nightfall ... 12
No Respect ... 122
Oddworld: Abe's Odysee ... 24
Omikron ... 14
Outcast ... 12
Outpost 2 ... 48
Outpost 2: Divided Destiny ... DEMO
Overboard ... 12
P.O.D. ... 9
Pacific General ... 50
Pacific General ... DEMO
Pandemonium 2 ... 10
Panzer General 3D ... 50
Pete Sampras Extreme Tennis ... 9
Pete Sampras Tennis 97 ... 114
Pilgrim ... 23
Plague ... 46
Police Quest: SWAT 2 ... 49
Populous 3 ... 47
Power Boat ... 39
Profiteer ... 11
Quake 2 ... 12
Quest for Glory 5: Dragon Fire ... DEMO
Quest for Glory 5: Dragon Fire ... 24
Rallye Racing 97 ... T926
Rayman's World ... 9
Rebellion ... 49
Red Baron 2 ... 36
Respect Inc. ... 22
Riot ... 14
Riven: The Sequel to Myst ... 23
Sabre Ace: Conflict over Korea ... 36
Seafight ... 126
Secret of Vulcan Fury ... 22
Sega World Wide Soccer PC ... 116
Shadow Master ... 12
Shadows of the Empire ... 12
Sid Meiers Gettysburg ... 47
Siege ... 47
Silver ... 24
SODA Off Road Racing ... 39
Sole Survivor ... 48
Sonic 3D Blast ... 10
Soul Hunt ... 128
Spearheads ... 38
Special Ops: US Army Rangers ... 38
Star Trek: First Contact ... 28
StarTrek: Generations ... T912
Star Wars: Masters of Teräs Käsi ... 9
StarCraft ... 49
Stealth Reaper 2020 ... 35
Steel Panthers 3 ... 50
Streets of SimCity ... 10
SU-27 Flanker 2 ... 37
Temüjin: The Capricorn Collection ... 23
The 10th Planet ... 12
The Curse of Monkey Island ... 22
The Dark Side of the Moon ... 23
The Elder Scrolls Adventures: Redguard ... 24
The Journeyman Project 3 ... 23
The Lady, the Mage and the Knight ... 28
The Tone Rebellion ... 47
Theme Hospital ... BUGFIX
Tomb Raider 2 ... 18
Tony La Russa Baseball ... 8
Total Annihilation ... 52
Tycho Rising ... 49
Ubik ... 48
UEFA ... 14
Ultima Online ... 28
Ultimate Race ... 39
Ultimative Civ 2 ... 49
Unreal ... 12
Viper ... 11
Virtua Fighter 2 ... 9
War Wind 2 ... 47
WarBreeds ... 48
Warcraft Adventures: Lord of the Clans ... 23
Warhammer: Dark Omen ... 47
Warlords 3 ... 142
Warlords 3: Reign of Heroes ... DEMO
We Are Angels ... 148
Wing Commander 5 ... 11
Wings of Destiny ... 35
Wizardry 8 ... 28
Worms 2 ... 50
X-Wing vs. TIE Fighter ... DEMO
XCar: Experimental Racing ... 39
Zombieville ... 26
Zork: Grand Inquisitor ... 23

T = im Tips & Tricks-Teil
Bugfix, Demo = auf der Cover-CD-ROM